LA MEJOR REVISTA PARA EL JUGADOR DE ROL, ESTRATEGIA Y SIMULACION

LÍDER

ESPECIAL 15 ANIVERSARIO
MÓDULOS

p.v.p. 1.250

DUNGEONS
FANHUNT
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
AQUELARRE
RUNEQUEST
JAMES BOND 007
PARANOIA
NEPHILIM
IN NOMINE SATANI
MAGNA VERITAS
TRAVELLER
STAR WARS
STORMBRINGER
SUPERHEROES INC.
VAMPIRO LA MASCA
VAMPIRO EDAD
LA LLAMADA DE
DEADLANDS



EDICIONES PANDORA

MÓDULOSESPECIAL MÓDULOSESPECIAL MÓDULOSESPECIAL MÓDULOSESPECIAL MÓDULOSESPECIAL MÓDULOSESPECIAL

CRIATURAS DE LEYENDA

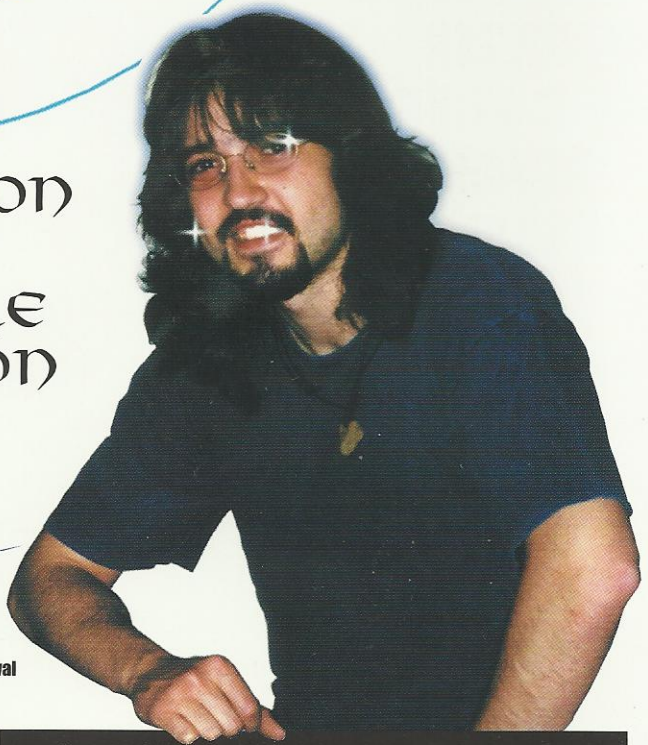
Aquelarre

JUEGO DE ROL DEMONÍACO-MEDIEVAL





HAZTE CON ESTA INCREÍBLE COLECCIÓN



Sergio Sánchez Vidal,
creador y escultor de Criaturas de Leyenda.

Criaturas de Leyenda y Aquelarre, juego de rol demoníaco-medieval
son marcas registradas ® 2.000 Ediciones la Caja de Pandora, S.L.
C/ Sant Hipòlit, 20 · 08030 Barcelona
www.cajapandora.com

EDITORIAL

LOS MEJORES MÓDULOS DE LÍDER

ESPECIAL # 1

Este año, estamos de enhorabuena, LÍDER cumple 15 años. Y pensamos celebrarlo por todo lo alto. Además de dedicarle las páginas centrales de los números regulares de la revista, están programados una serie de números especiales que confiamos os van a gustar. El primero, efectivamente, es el que tienes entre manos: una selección de módulos. ¿Cómo encontrar algo más representativo de los juegos de rol? Esta selección abarca desde los ya lejanos tiempos del absoluto blanco y negro, hasta que dejara de publicarse en su segunda época. Juegos, jugadores (entre ellos los redactores) y temáticas han ido sufriendo un lógico proceso de madurez, y puede que alguna de las aventuras seleccionadas os pueda parecer naïf. Pero lo cierto es que nosotros mismos nos sorprendimos al ver lo vigentes que pueden seguir resultando historias publicadas hace ya tanto tiempo. Te recomendamos echar la vista atrás y descubrir estas pequeñas joyas.

El proceso de selección no ha sido nada fácil. Entre más de 5.000 páginas a elegir, muchos eran los textos que merecían ser resucitados del olvido. Pero al final (¡qué remedio!) lo logramos, intentando hacer balance de autores y los juegos más representativos que han marcado esta década y media de rol en España. Llega ahora el momento de decir cuatro palabras de sus autores.

Karl Walter Klobuznik es uno de los representantes de la primera ola de afición madrileña. Traductor de *James Bond 007*, el juego de rol, sus colaboraciones para la revista también estuvieron siempre al servicio de Su Majestad. La anécdota de producción de este módulo es que, en un despliegue de medios más cercano al «Poney express» que al actual mundo de Internet, la red de redes, nunca nos llegaron ilustraciones. Carlos y yo tuvimos que ejercer de improvisados artistas a la hora del cierre (conservamos los mapas como anécdota kitch).

Si Karl representaba la «escuela» de colaboradores «técnicos» (es decir, traductores o autores que cuidaban sus retoños en la revista), J. Carrión «Carry» es claro ejemplo de los colaboradores «de generación espontánea». Aquellos que un día te escriben una carta, les respondes... y te inundan la casa de material fresco y de calidad. «Carry» llegó a hacerse imprescindible.

Seguimos con humor. Buscando material de todos los juegos, dimos con este destacable módulo "crossover" de *Paranoia* y *El Señor de los Anillos*. Daniel Bote y Carlos García firman el relato, por el cual fueron excomulgados y anatemizados por el corazón integrista de los tolkinistas hispanos.

Los fieles lectores de la revista, ya sea en el corazón de los 90 o recientemente en uno de nuestros más recientes dossiers, saben que hablar de vampiros es hablar de Mar Calpena. Ella ha firmado bastantes de los más brillantes módulos que hemos publicado, por lo que no es de extrañar que retomemos en este especial su obra tres veces (dos de vampiros y una de demonios... pero os aseguro que esta chica, a veces sonríe).

Otro que ha sido y es destacado miembro de la redacción de LÍDER es Francisco Franco Garea . Si bien su labor más habitual estaba vinculada al análisis de juegos, a veces se descabalgaba de su posición de experto diseccionador de reglamentos para hilvanar historias deliciosas. Esta es de *Superhéroes*, un juego para el que siempre encontraba elogios.

Sergi Cubells, durante mucho tiempo gurú de los juegos de rol en la isla de Palma, desarrolló en varias entregas la campaña más brillante que se publicó en LÍDER para *El Señor de los Anillos*. Trama épica, culminada con un combate de masas para ser jugado si se desea como juego de guerra con figuras, no podía faltar en esta selección. Hemos conservado los mapas de Álex Fernández (un auténtico maestro de la cartografía lúdica) y, como anécdota, los planos de la torre de Albert Monteys (la única vez que se metió en la decoración de interiores, coto habitual de compañero).

Dani Alento era el rey del trabajo sucio. Si cargase a sus espaldas el número de palabras que ha escrito estos años en nuestra revista estaría más encorvado que Quasimodo, y en cambio pocas veces (casi siempre en el dossier) afloraba su firma: era el encargado de redactar el est de la afición y las noticias breves. Su pasión es el Far West, por lo que no es de extrañar que redactase el primer módulo que publicamos para *Tierras Muertas*.

Muchos conocen a Ricard Ibáñez por su labor de autor en *Aquelarre* o traductor de *In Nomine Satanis*. Lo que no es poco. Pero resulta que durante un tiempo era poco menos que el profeta de Lovecraft en la Ciudad Condal, y un buen puñado de los jugadores de rol de Barcelona con alguna cana (entre los que me incluyo) jugaron su primera partida de *Cthulhu* ante su inquietante mirada, su enfermiza sonrisa y su macabro susurro. Esta campaña en cinco entregas marcó una época.

Mientras Teófilo Hurtado se atrevió a enviarnos un módulo para un juego de minorías, *Magna Veritas*, varios años antes Jordi Gimeno y Antoni Catalán trabajaban sobre el best-seller mundial y auténtico vehículo iniciático de los primeros años de rol en nuestro país: *Dungeons & Dragons* de la «caja roja». Samuel Rubio (el mismo que habrá cumplimentado diligentemente los albaranes de envío de esta revista a tu proveedor habitual) nos contactó por primera vez para enviarnos desde su Montmeló natal varias historias de *Aquelarre*; como Ricard ya ha «chupado» muchas páginas, le cedimos el honor.

Juan Lillo supo abrir un portal entre los Reinos Jóvenes y Alicante, por el que campaba a sus anchas con algunos demonios personales (que creo que todavía le acompañan). No hay mucha gente de la que se pueda decir que TODOS sus módulos fueron muy buenos. Él lo consiguió.

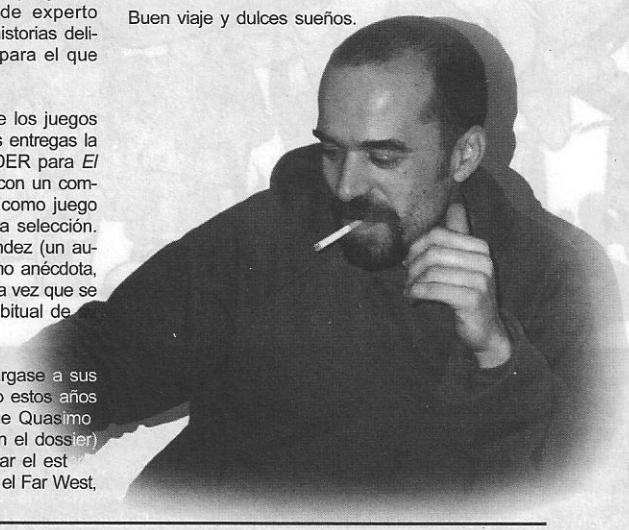
Ya hemos hablado de Álex Fernández como ilustrador y creador de los mejores mapas que ha publicado jamás esta revista. Pero además escribía, y publicó varias historias de sus dos juegos de rol favoritos: *Star Wars* y *RuneQuest*. Aquí va una muestra de este último.

Nos aproximamos al final con tres colaboradores habituales de la casa. Jordi Cabau nos presenta una historia para *Nephilim*, juego del que fue el traductor. Lluís Salvador, nuestro librero favorito, dejó unas horas la sección de literatura para escribir una historia de conflicto diplomático en los confines del universo. Siempre te defenderá a *Traveller*, decano de los juegos de rol, como uno de los reglamentos más apropiados para hacer soñar a los amantes de la ciencia-ficción más «seria».

Cierra David Revetllat, otro de los teclados más aporreados estos quince años, con la historia que fue el corazón de nuestro dossier de *Star Wars* sobre los Caballeros Jedi. Una introducción en la senda de la Fuerza, complementada también con juego de guerra para ilustrar un desenlace digno de Georges Lucas.

Y esto es todo. Aquí tenéis los 18 módulos. Disfrutadlos. Nosotros guardamos otros tantos por si nos da por repetir esta locura. Por si acaso, y a modo de pequeño tributo, en la columna que acompaña este texto encontraréis los nombres de todos los que han colaborado en la historia de esta revista. Hayan sido seleccionado o no su trabajo, todos tienen nuestro respeto, cariño y merecen este humilde homenaje.

Buen viaje y dulces sueños.



Eduard García Castro
Director de **LÍDER**

A. Antoñano, Agamenón, Agustín Sanchez, Albert Monteys, Aleix Gordo, Alejandro Alvarez, Alejo Cuervo, Alex Fernandez, Alex Vila, Alfonso Marco, Alfonso Molina, Alfredo Zurdo, Alvaro Tato, Ana Martínez, Andrés Asenjo, Andres Valencia, Angel Guitarte, Antonio Polo Montilla, Armand Zoroa, Armando Antoñano, Arnal Ballester, Bosco Curtu, Bruno Saez, Carles Abizanda, Carlos Alòs, Carlos Muñoz Gallego, Carlos Ocaña, Cesar A.Otero, Christian Rubio, Cristina Pelegrí, Daniel Alento, Daniel Bote Corralo, Daniel Julivert, Daniel Mayoral Barea, Darío Perez, David ben Judas, David Revetllat, David Revetllat i Barba, David Sanpedro Ibánez, Dionisio Barrassa, Edu Musulen, Eduard Garcia Castro, Eduard Marsal, Eduardo Saenz, Emilio Fradejas, Endika Garmendia, Enric Grau, Enrique Pelaez, Ernest Urdi, Fabián Vázquez, Félix Sabaté, Fernando Carton, Fernando Chavarría, Fernando Martinez, Francesc Barrio, Francesc Berruezo, Francesc Escofet, Francisco Navarro, Franciso Franco Garea, Gerardo Rodas, Gerardo Rouco, Gisela Oliver, Grabiel Perez Huertas, Guillem Ximenis, Gustavo Castañer, Gustavo Diaz, Ignacio Sanchez, Ignasi Solé, Igor Arriola Fernández, Isabel Gomis, Iván Cañizares, J&F Garzón, Javier Gomez, Javier Hoyos, Javier Perez de la Ossa, Jesús Mª Cortés, Joan a. Weyland, Joan Pares, Joaquín Megía, Joaquín Micó, Joaquín Ruiz Echauri, Joaquin Tena, Jordi Albí, Jordi Cabau, Jordi Calafell, Jordi Carrión, Jordi Casanovas, Jordi Zamarreño, José Beltran, José Eulogio Payán, Jose Lopez Jara, José Luis Arcon, Jose M. Hernandez Martinez , Jose Manuel Morales, Jose Manuel Rey, José Ramón Gallo, José Vilaseca, Josep Riu, Josep Solé, Juan Antonio Gonzalez, Juan Antonio Romero-Salazar, Juan Lillo Simón, Juan Luis de Héroe, Juan Miguel Manchego, Juan Miguel Manchego Chicón, Julio Das Pastoras, Karl Klobuznik, Lewis Carol, Lluis Berruezo, Lluis Salvador, Lluís Salvador, Lluis Vilalta, Los hechiceros de las Montañas de fuego, Luis Ángel Madorrán, Luis d'Estrées, Luis Fernando Giménez, Luis Serrano, Magda Revetllat i Barba, Manolo Carot, Manuel Haro, Manuel Martinez, Mar Calpena, Marc Vila, Marcos Gracia Rodríguez, Margarita Durá, Max Romero, Miguel Aceytuno, Miguel Antón Rodriguez, Miquel Zurea, Mireia Gonzalez, Moises Cabrera, Montse Montaner, Montserrat Ybarra, Monty Trilobyte y Preicles, Oriol Comas, Óscar Estefania, Óscar Oromí, Paco Pepe Campos, Paul Hartrigson, Pedro Arnal Puente, Pedro Martinez, Pedro Olarte, Pepe Lopez Jara, Rama Cama, Ramón Pardo, Raúl Zurita, Ricard Ibañez, Ricardo Batista, Ricardo Blasco, Ricardo Martin, Robert Franco, Salvador Tarrida, Salvador Tintoré, Samuel Rubio, Sergi A. Milímelis, Sergio Garcia, Sergio García Roldán, Susana Gil, Susana Hortelano, Téofilo Hurtado, Tomás Olarte, Toni Marí, Unai Ruiz Lacasa, Victor Escós, Victor P. Arissa, Virginia Vilà, Xavier Cañellas, Xavier Dropez, Xavier Salvador, Xesca Guasp...y quizá algun@ más. (¡perdón!)

Líder Especial nº1
Ediciones la Caja de Pandora, S.L.
Impresión Tesys S.A.
Depósito Legal: B-8358-1986

LÍDER



LA CAJA DE PANDORA
Director: Iván Cañizares Gómez
C/Sant Hipòlit, 20c
08030 Barcelona
Tel. 93-345-85-65
Fax. 93-346-53-62
e-mail: comercial@cajapandora.com
http:\\www.cajapandora.com

REDACCIÓN
Director: Eduard García Castro
Director Artístico: MANolo Carot
Maquetación: Iván Cañizares, Emilio Fradejas.
Portada: MANolo Carot
Ilustraciones Interiores: Álex Fernández, Albert Monteys, Emilio Fradejas,MANolo Carot
Coordinación de Módulos: Samuel Rubio, Fabián Vázquez.

e-mail: lider@cajapandora.com

Subscripciones: Jose M. Martínez
Nºs Atrasados: Samuel Rubio
Publicidad: Iván Cañizares

SUMARIO

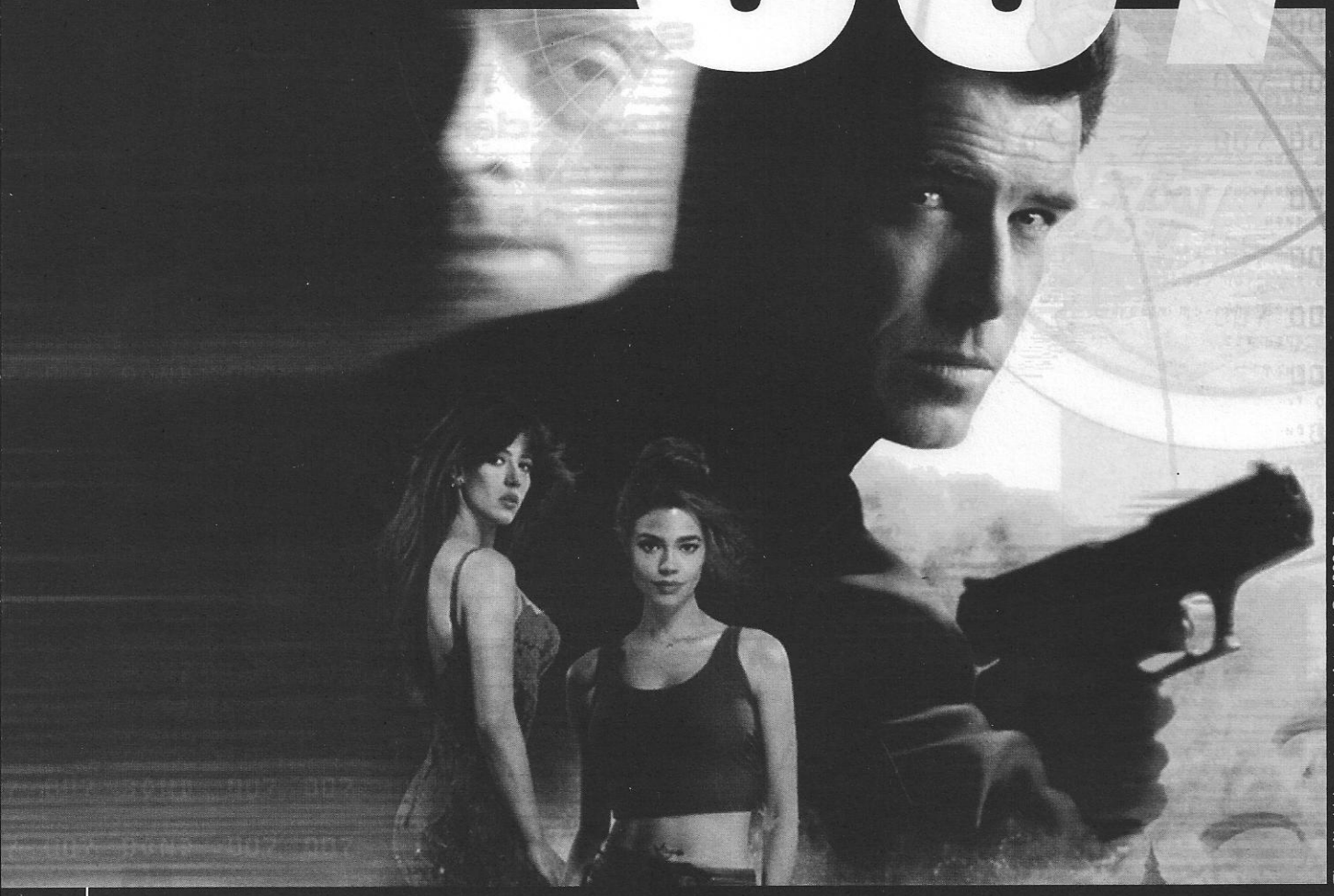


James Bond 007
Operación Rompehielos 04
Fanhunter
Por fin ya es viernes 16
Paranoia
El Anillo Comunista 18
Vampiro: la Mascarada
Hermanos de Sangre 22
SuperHéroes Inc.
Misión Lunar 26
Vampiro: Edad Oscura
El Veterano de Hattin 30
El Señor de los Anillos
Tharnefuin 32
Deadlands
Camino de Abilene 46
La LLamada de Cthulhu
La bestia no debe nacer 50
In Nomine Satanis
El Predicador 68
Magna Veritas
La vida es como una caja de bombones 72
Dungeons & Dragons
El Ducado de Sparkguard 76
Aquelarre
El despertar de la Bestia 80
Stormbringer
El Último sueño de Erael 86
RuneQuest
Asuntos de familia 98
Nephilim
El nombre de la Rosa 106
Traveller
Asunto de Comercio 112
Star Wars
El camino del Jedi 116



ESPECIAL MÓDULOS

JAMES BOND 007



The World in not enought Artwork © 1999 Danjaq.

Operación Rompehielos

Texto: Karl Walter Klobuznik

Operación Rompehielos

No es un estreno pero como si lo fuera. Teníamos muy abandonado a 007 así que cuando a nuestra redacción llego Operación Rompehielos quedamos encantados ante la espectativa de poder ofrecer un buen módulo de James Bond. Deseamos que los seguidores del juego disfruten y nos disculpen la larga espera que han tenido que sufrir.

El módulo *Operación Rompehielos* está diseñado para ser jugado por hasta tres jugadores más un Master. Las siguientes combinaciones de jugadores son las óptimas: Un «00», dos Agentes o tres Reclutas.

Hay ciertas habilidades esenciales en esta aventura sin las cuales no existen demasiadas posibilidades de realizar exitosamente la misión. Deberás insinuar a tus jugadores que les «recomiendas» las siguientes de las mismas; además de las vitales (CAF, CCC, Conducir), Buceo, Demoliciones, Pilotar, Ciencia. Dentro de los Campos de Experiencia: Esquí Alpino, Computadoras y Military Science. Todas las características de las armas y vehículos vienen expresadas en mts. y en Km./h., respectivamente.

Con vistas a lograr que los agentes del Servicio Secreto Británico estén permanentemente en buena forma, M.I.6. los someterá de ahora en adelante, cada año, a uno o más entrenamientos sobre el terreno en situaciones extremas. En la presente situación se tratará de lidiar con los inconvenientes de un clima gélido. Las órdenes, apremiantes, apenas dan tiempo a los PJs a prepararse para la prueba.

Durante el invierno, miembros de las fuerzas especiales del Arma Aérea realizan cada año ejercicios de adiestramiento en las nieves de Noruega. Para el año en curso y a modo de aventura suplementaria, «M» ha dispuesto que los PJs participen en una misión de entrenamiento en la zona del Círculo Polar, en secreto y sin ningún tipo de permiso o autorización del país en que se iba a desarrollar el lance: Finlandia.

Los PJs serán lanzados en paracaídas sobre un punto determinado del país, con un equipo mínimo de supervivencia, teniendo que arreglárselas para salir del mismo sin ser descubiertos. Además patrullarán en la zona una serie de soldados del Arma Aérea Británica que intentarán detenerles y una vez conseguido, salir también sin ser detectados del país. No usarán armas reales, sino balas adormecedoras. Antes de volar hacia su destino, los PJs deberán equiparse con todo lo necesario para aguantar el fuerte frío reinante en la zona. El equipo que les será suministrado en el avión será aquel que hayan pedido anteriormente en Londres (además de naturalmente las tablas de esquiar).

Cuando lleguen a tierra, estará anocheciendo. A unos 3 Km. del lugar del lanzamiento se encontrarán los PJs con un trineo tirado por 6 perros detenido en medio de la planicie. A un lado se puede observar un cuerpo de un hombre totalmente helado y «fundido» al suelo. El cadáver no se puede recuperar, pudiéndose ver que murió de un balazo en la cabeza.

El hombre no tiene ninguna relación con la misión, ya que es un finlandés que había salido de caza por estos parajes, y fue sorprendido por un grupo de las Fuerzas de Acción Nacional-Socialistas. El comando consideró que el hombre estaba husmeando por esta zona, y decidió eliminarle.

Los PJs se darán cuenta que el trineo les puede solucionar el viaje de regreso. Cada cuarto de hora de viaje, tira un D100. Hay un 55% de probabilidades de que se encuentren con patrullas de esquiadores de las fuerzas de Acción. Éstas, en cuanto detecten algo sospechoso en el horizonte, avisarán por radio a la base para que envíen un avión de reconocimiento. A su vez los esquiadores, les seguirán a corta distancia y esperarán acontecimientos. El avión no llevará identificación, y tendrá la orden de eliminar a todo el que esté rondando por los alrededores.

Es un buen momento para comenzar una persecución. Entre el avión y los esquiadores. No debes pasarte. No está previsto que muera aquí ningún PJ, ya que es una primera toma de contacto frente a la verdadera misión que van a tener que llevar a cabo... (En el peor de los casos siempre puede aparecer una ventisca en la que los Jugadores puedan resguardarse y protegerse; pero si lo hacen muy mal: ¡Que sufran las consecuencias!.)

TRINEO

MR	LIM	CRUC	MAX	AUT	VOL	EST
-1	5	30	60	-	4	0

Es un trineo tirado por 6 perros. No se permiten maniobras de Double Back; las de Quick Turn sufrirán un modificador de -2. Las tiradas de accidente de los Trick será de 4.

El equipo en el trineo consta de los siguiente: numerosas mantas, ropa de abrigo, brújula, mapas de la zona (muy importante que descubran el mapa, por la implicación que tendrá en el desarrollo de la posterior aventura), alimento en conserva para 3 días, una pistola de señales y alimento para los perros. En el fondo del trineo descubrirán también una escopeta de caza en perfecto estado.

HOLLAND&HOLLAND ROYAL DOUBLE RIFLE

MOD	C/A	MUNI	DAÑO	CORT
0	1	2	L	0-40
LARG	VOL	ENC	DES	RC
150-250	no	99	-4	1

Las características de los Comandos son las siguientes: Todos van armados con Luger y AKM'S.
El avión es un Piper Club provisto de unos patines para los aterrizajes y despegues en la nieve. Tiene instalada una ametralladora en el morro de calibre «5,56». Si el piloto ve la situación un poco comprometida, tomará altura y se dirigirá hacia el este, dejando todo el trabajo a los esquiadores. El número de esquíadores será de 3 por cada personaje, con los ajustes pertinentes en cada caso.

Llegado un punto de la persecución, se encontrarán los PJs con las tropas perseguidoras, el avión y finalmente, a las tropas del Arma Aérea Británica que intentarán frenarlos. El caos que se formará puede ser espectacular. Recuerda que las tropas del Arma Aérea Británica disparan con balas adormecedoras. Una vez descubierto el enredo, cambiarán sus cargadores por unos con balas de verdad, e intentarán defender a los PJs.

Los comandos Nacional-Socialistas lucharán hasta la muerte, no dejándose interrogar.

Las características de las tropas del Arma Aérea son las mismas que las de los comandos, y usan M-16, cuyas características son idénticas a las del AKM. Una vez solucionado este pequeño incidente no habrá más problemas en llegar a Helsinki y de ahí a Londres.

PIPER CLUB

MR	LIM	CRUC	MAX	AUT
-1	6	112	160	320
FORZ	EST			
0	2			

El Piper Club recibe un modificador de -1 en maniobras de Acrobacia. En todas las tiradas de accidente, excepto en las de Acrobacia, recibe un +1.

AMETRALLADORA 5 mm.

MOD	D/A	MUNI	DAÑO	CORT
0	10	300	L	0-45
LARG	VOL	ENC	DES	RC
120-210	no	89-99	-5	no(en vuelo)

Informando a los personajes

Los PJs son llamados a M.I.6. en su sede en Regent's Park. Una vez ahí, les indicarán que vayan inmediatamente al despacho de «M» debido a un asunto urgente. Miss Moneypenny les saludará como de costumbre y mantendrá una pequeña charla de amigos, hasta que «M» la interrumpa y les ordene pasar.

«Buenos días, señores. Siéntense y escuchen detenidamente lo que les voy a contar. Me imagino que están ustedes enterados de las acciones terroristas llevadas a cabo en los últimos días. Hace un año, la sede de la Misión Militar de la República Socialista Popular de Libia situada al sureste de Trípoli sufrió un sangriento atentado efectuado por un grupo paramilitar desconocido hasta entonces que se autoproclamó «Tropas de Acción Nacional-Socialista». A la semana siguiente difundieron un comunicado en el que se atribuían la acción y anunciaron que iban a dar un fuerte castigo a todos los países, o súbditos de países no comunistas que confratemizaran con naciones del bloque comunista.

Transcurrido un mes, cinco miembros del Partido Comunista Británico fueron asesinados mientras

cenaban en el domicilio de uno de ellos no muy lejos de Trafalgar Square. Durante los doce meses siguientes, no menos de treinta casos de asesinatos múltiples perpetrados por miembros del grupo nazi llenaron las páginas de los periódicos. Destacadas personalidades de ideología comunista residentes en Berlín Occidental, Bonn, Paris, Washington, Roma, Nueva York, Londres (una vez más), Madrid, Milán y varias capitales de la zona de Oriente Medio murieron acribilladas a balazos, junto con otras personalidades que mantenían relaciones oficiales o de simple amistad con aquéllas. Aunque también encontraron la muerte algunos integrantes de los comandos asesinos, no se consiguió detener a ninguno de los atacantes. En cuatro ocasiones miembros de las Tropas de Acción optaron por suicidarse antes de dejarse prender. Todos los atentados acreditaban una planificación rigurosa y fueron perpetrados con un alto nivel de adiestramiento militar.

Miren, vayamos al grano. En la actualidad estamos embarcados en una operación de envergadura en la zona del Círculo Ártico. El entrenamiento al que ustedes fueron sometidos fue, permítanme el término, un ejercicio de precalentamiento. Para decirlo en pocas palabras: se incorporarán ustedes a dicha misión contra las tropas de Acción Nacionalsocialista. No les quiero ocultar que ustedes ya han tenido un predecesor en la misión. Murió ayer mientras efectuaba investigaciones en Finlandia. Nos informó que tenía una pista y que iba a retomar para ponernos al día, pero ayer algo, o alguien, terminó con su vida.

Bien, lo primero que tendrán que hacer es conocer al equipo. Se trata de una misión conjunta; una misión insólita preparada a instancias de la Unión Soviética. Pero no sólo con ésta. Además vamos a trabajar con la CIA y el Mossad (servicio secreto israelí). Se trata de la operación *Rompehielos.*

Sí. Aunque les parezca increíble, la KGB pidió ayuda. Enfocamos la cuestión desde todos los ángulos. Estudiamos las posibles encerronas (que las hay, sin duda) y, por último, se decidió nombrar a los agentes que desempeñarían la misión. Y todo esto, ¿por qué? Se estima que las Tropas de Acción no son una simple organización de terroristas fanáticos. El ideario que mueve a las tropas de acción se nutre de postulados del nacionalismo más recalcitrante. No hablan por hablar y da la impresión de que cada día que pasa crece el número de adeptos. Todo parece indicar que los dirigentes del grupo se consideran como los arquitectos del Cuarto Reich. Por el momento su objetivo es el comunismo organizado; pero hace poco han surgido dos nuevos elementos: Brotes de antisemitismo por toda Europa y Estados Unidos.

Todas las acciones las llevan a cabo con armas soviéticas. La KGB cuenta con pruebas sólidas de que las armas se emplean están muy bien escondidas en territorio ruso y que alguien las roba o las obtiene, transportándolas a diversos puntos.
Dicen que es necesario contar con el soporte de otros países que no sean del bloque oriental. Además arguyen que ello nos afecta a todos por igual, que se trata de algo de interés común. El agente encargado de la misión antes que ustedes era 004.

Lo primero que deben hacer es ir al apartamento donde fue descubierto su cadáver e investigar un poco. Sólo estarán ahí una tarde. Al día siguiente viajarán a Madeira para conocer y ponerse en contacto con los demás agentes. A partir de ahí, ustedes ya verán.

Entre las armas robadas se encuentran gran cantidad de fusiles de asalto, pistolas, granadas y munición en cantidades industriales. Y no sólo esto. También hemos descubierto que han desaparecido además gran número de lanzacohetes RPG-7V, con toda su dotación, provistos de cabezas nucleares de diferentes tipos -convencionales, para la guerra química y de tipo táctico- y de suficiente envergadura para destruir una pequeña ciudad y arrasarlo todo en un radio de setenta kilómetros desde el centro del impacto. ¿Alguna pregunta? Ah, pásense por la rama Q. Creo que tienen algo para ustedes...

EQUIPO Q
Lanzagranadas KL-88

MOD	D/A	MUNI	DAÑO	CORTO	
0	1	1 L	0-15		
LARGO		VOL	ENC	DES	RECRG
20-30		-5	99	0	1

Este lanzagranadas está camuflado dentro de un spray médico. Externamente parece enteramente una medicina para el asma. No está prevista su utilización contra objetivos humanos, sino contra blancos materiales como paredes u obstáculos. Si se usa contra blancos humanos, tendrá efectos devastadores.

ASTON MARTIN V8 VANTAGE

MR	LIM	CRUC	MAX	AUT
+2	2	180	270	472
FOR	ESTR			
3	10			

El Aston Martin V8 Vantage está equipado con un motor V8 de 5.300 c.c. de cilindrada, de forma que dispone de 380 CV de potencia. Los Aston Martin mantienen su fuerte personalidad, que los sitúa en una posición de privilegio. Lujo, prestaciones y espíritu deportivo son atributos que se han mantenido a lo largo de los años, haciendo que este modelo constituya por sí solo una categoría muy especial. El vehículo modificado por la rama Q dispone de:

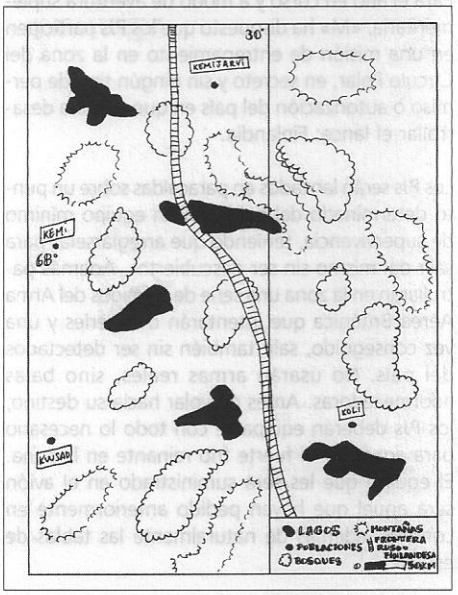
- Pequeños sensores radáricos que detectan la posible presencia, a derecha e izquierda, de posibles obstáculos en la carretera, visualizado todo ello en el cuadro de mandos mediante una escala de líneas convergentes.
- Blindaje, nivel III
- Neumáticos blindados (Dunlop Denovos)
- Sistema de navegación por satélite (posición con error <1 Km.).
-Pantalla de humo.
G.P. 67600-b Computer:

Este pequeño ordenador de bolsillo, con un tamaño semejante al de una calculadora, sirve únicamente para romper códigos de seguridad de ordenadores principales.Su uso da un modificadr de +2 a la tirada de Electrónica necesária.

Informado al Máster

Konrad Von Glöda pretende, mediante acciones terroristas, actividades subversivas y más tarde la captación de votos (tal y como lo hizo Hitler), formar el Cuarto Reich. Le echa la culpa de todos los males que nos achacan en la sociedad actual al comunismo. Por ello ha decidido lanzar contra éste sus primeros ataques. Al ser de origen finlandés conoce las immensidades del territorio al norte del Círculo Polar Ártico, por ello decició establecer ahí su base de operaciones. Pidió permiso para unas prospecciones petrolíferas al gobierno soviético, aceptando éste ya que no tenía nada que perder. Ocupó un antíguo bunker perteneciente a la guerra del 39 y comenzó a realizar los atentados. El obtenía las armas del tráfico con los puestos fronterizos soviéticos a cambio de dinero. La situación de dichos puestos era deplorable, ya que el ejercito soviético prácticamente se olvidó de dichas bases por lo apartadas que estaban.

Los problemas comenzaron a surgir cuando una comisión de investigadores descubrió la falta de armas en dichos puestos. Von Glöda convenció al comandante de puesto para que pidiese una comisión investigadora de la KGB y que el primer miembro de dicha comisión se entrevistara con él. Estuvieron hablando largo y tendido, llegando al siguiente acuerdo. Lo que más deseaba el miembro de la KGB para ascender era coger prisioneros a varios miembros del M.I.6. para su interrogatorio y posterior eliminación. Kolya Mosolov (el agente) no notificaría nada sobre el robo de las armas; más aún, falicitaría las posteriores remesas, si el conde le daba los agentes que él ansiaba. Así nació la operación Rompehielos. Unieron a la hija del conde, totalmente fiel a él, miembro del Mossad, con Brad Tirpiz (impostor al servicio del conde que se hace pasar por el auténtico miembro de la CIA), y el miembro de la KGB, Kolya Mosolov, con los PJs. Pero Kolya como todo buen ruso, se impacienta y no puede esperar a que el plan se lleve a cabo; así que prepara una serie de emboscadas a los PJs para evitarse la farsa(las lanchas en Madeira, los asesinos en Helsinki, las quitanieves en la carretera). el golpe maestro lo va a llecvar a cabo el conde tras la captura de los PJs. Está previsto que se realizen unas «jornadas» de



distención entre los dos bloques con la asistencia de «M» y el General Gogol, además de numerosos miembros de M.I.6. y KGB(James Bond y Anya Amasova entre ellos) en una pequeña isla griega. El conde ha emplazado un misil suministrado por Kolya en dicha isla y tiene previsto que explote cuando se lleve a cabo la reunión. Este atentado será la señal para que en un corto período de tiempo multitud de terroristas lleven a cabo sus acciones en distintas localizaciones alrededor del mundo. Kolya sólo sabe que van a volar la isla pero no sabe nada sobre las jornadas. Si le convencen de que también él va a salir perjudicado, tendrán en Kolya un fuerte aliado. Sólo que esto ocurrirá un poco más tarde.

El antecesor de los PJs en la misión, descubrió parte del plan antes de tiempo. Por ello «004» fue eliminado en la casa de su «amada», tras haber obtenido pruebas de la relación del conde con las fuerzas de Acción (las condecoraciones alemanas). Su «amada» no es otra que Paula Vacker, cooperadora del conde, pero también perteneciente al servicio secreto finlandés. Tras la muerte de «004» tuvo que hacer verdaderos esfuerzos para no asesinar al responsable, pero finalmente decidió seguir hasta haber aclarado todo. Será de gran ayuda para los PJs en la Base de Hielo cuando se declare de su parte.

Por otro lado Rivke Ingber, hija del conde y miembro activo del Mossad, intentará que los PJs confíen en ella para poder utilizarles más adelante.

Otras actuaciones y comportamientos podrás deducirlos del resto de información. Aquellos casos en los que no encuentres una explicación lógica, obra según te indique tu sentido común.

Personajes no jugadores

RIVKE INGBER

FUE 9 DES 11 VOL 9 PER 9 INT 10 Carisma (9/18), Comb. Arm. Fuego (5/15), Comb. c.a c. (7/16), Conducir (6/16), Criptografía (5/15), Demoliciones (5/15), Hurto (8/19), Interrogación (6/16), Juego (4/13), Pilotar (4/14), Sexto sentido (5/14), Sigilo (6/15).
Habilidades básicas: Fotografía, Primeros Auxilios, Connoiseur.
Altura: 1,66 m.
Peso: 53 Kg.
Edad:32
Puntos de Fama: 78
Puntos Superviv.: 5
Aspecto: Llamativo
Veloc: 2
Cl. Daño CCC: B
Resist: 28h.
Corr/Nadar: 25 min.
Carga: 46-68 Kg.
Arma: Walter PPK
Campos de Experiencia: Ciencia Política, Toxicología, Tenis, Esquí Alpino, Química.
Debilidades: Fuerte lazo personal, Sadismo.
Idiosincrasia: Intenta ser siempre lo más agradable posible. A veces se hace un poco exagerado. Muy a menudo se toca el pelo, rascándose la nuca.
Modificadores de Interacción: Reacción (+2), Persuasión (+2), Seducción (+3), Interrogación (-3), Tortura (0).
Antecedentes: (si dispones del Manual Q, ármala con la Walther P-38). Esta guapa joven no es otra que la hija de Von Glóda. Su padre, oficial finlandés alistado en el ejército alemán se casó con una campesina poco antes de finalizar la guerra. Al finalizar ésta, huyeron a Paraguay donde nació ella. A la edad de 10 años, su madre y ella se separaron de él, ya que se había convertido en un hombre cruel y sádico. A los 14 años se enteró de las atrocidades realizadas por su padre en la guerra, lo que la sorprendió sobremanera. Poco después su padre la secuestró y le hizo un lavado de cerebro, cambiando radicalmente su opinión sobre él. Al cumplir los 20 años, gracias a amigos y contactos, el padre consigue que ingrese en el Mossad. A lo largo de los años ella se ha comportado de una forma irreprochable, desapareciendo toda posible sospecha sobre el origen de su padre. Von Glóda tiene pues, una hija en el servicio secreto para usar cuando crea necesario. Para la operación *Rompehielos* Von Glóda ha estimado necesario la participación de su hija. Por lo tanto, «ha movido los hilos» para que el agente que asigne el Mossad sea ella.
Nota: Todos los agentes del Mossad tienen un modificador de -1 en todos los intentos de Persuasión, Interrogación o Seducción, además de un -3 en el caso de Tortura (estos modificadores son adicionales a todos los aplicables).

KOLYA MOSOLOV

FUE 9 DES 9 VOL 1 1 PER 9 INT 9 Carisma (4/15), CAF (6/15), CCC (4/13), Conducir (5/14), Criptografía (5/14), Demoliciones (5/14), Hurto (8/17), Interrogación (7/16), Juego (4/13), Manejo Vehículos Acuáticos (3/12), Pilotar (4/13), Sexto Sentido (5/14), Sigilo (9/20), Evasión (7/16).
Habilidades Básicas: Fotografía, Primeros Auxilios, Connoiseur.
Altura: 1'86 m.
Peso: 94 kg.
Edad: 35
Puntos de Fama: 86
Puntos Superviv.: 5
Aspecto: Bien parecido.
Velocidad: 2
Cl. Daño CCC: B
Resist.: 30 h.
Corr./Nadar: 40 min.
Carga: 46-68 kg.
Arma: Luger Parabellum
Campos de Experiencia: Conc. Forense,Ciencia Militar, Esquí Alpino.
Debilidades: Atracción miembros del sexo opuesto, Sadismo.
Idiosincrasia: Antes de realizar una determinada acción repasa mil veces el plan para ver si se ha olvidado de algo. Persona muy seria. Se molesta si alguien le interrumpe mientras está hablando, por ello tampoco interrumpe él a nadie. Suele tocarse la barbilla, signo de que está pensando profundamente.
Modificadores de interacción: Reacción (-3), Persuasión (-2), Seducción (+2), Interrogación (-3), Tortura (-1).
Antecedentes:(si dispones del Manual Q, ármale con una Marakov 9 mm.). Ver informe sobre Kolya Mosolov en las pistas. Actualmente está trabajando para la Sección de Terror y Diversión de la KGB, también conocida por SMERSH. Poco se sabe de su pasado además de su incorporación a la KGB a temprana edad. Es un hombre respetado, y por el momento ha conseguido evitar las comisiones de control y disciplina intemas de la organización. Esa es una de las razones por la que se le ha dejado vía libre en su actuación en la URSS. Está obsesionado con la captura de unos agentes del Servicio Secreto Británico para lograr el tan ansiado ascenso. Antepondrá este objetivo a cualquier idilio que pueda surgir.

BRAD TIRPIZ

FUE 11 DES 9 VOL 10 PER 9 INT 9 Comb. Arin. Fuego (12/21), Comb. c. a c. (5/16), Conducir (3/12), Criptografía (9/18), Evasión (6/16), Demoliciones (12/21), Sexto Sentido (9/18).
Habilidades Básicas: Fotografía, Primeros Auxilios.
Altura: 1,97 m.
Peso: 108 Kg.
Edad: 41
Puntos de Fama: 75
Puntos Superv.: 4
Aspecto: Normal
Velocidad: 2
Cl. Daño CCC: B
Resistencia: 28 h.
Correr/Nadar:25 min.
Carga: 69-95 Kg.
Arma: Smith & Wesson 38.
Campos de Experiencia: Fútbol, Esquí Alpino, Computadores, Ingeniería Mecánica.
Debilidades: Atracción miembros sexo opuesto, Adicción al alcohol.
Idiosincrasia: Personaje rudo, sin demasiados modales. Criado en las calles y acostumbrado a manejarse con la peor gente, este personaje es un auténtico «vaquero» en el más estricto sentido de la palabra. Todo lo quiere obtener por la fuerza. Es bastante brutote y todos los problemas los quiere solucionar a balazos. Nunca se separa de su colt. Afirma que el mejor amigo del hombre es uno mismo. No es nada delicado con las mujeres, aunque debido a sus modales tampoco suele ir acompañado de muchas.
Modificadores de Interacción: Reacción (-4), Persuasión (0), Seducción (+1), Interrogación (-2), Tortura (+1).
Antecedentes: Este individuo es un impostor. Hace unos años, Von Glóda le conoció y le asoció con el agente de la CIA debido a su gran parecido. Debido a su carácter, la implantación no tuvo demasiados problemas ya que pocos eran los amigos que podían notar la diferencia. Una temporada de investigaciones y pesquisas fueron suficientes para obtener los datos necesarios sobre el comportamiento del verdadero Tirpiz. Después, en una maniobra perfectamente planeada, se produjo el cambio y la eliminación del verdadero Tirpiz. Otro agente a las órdenes de Von Glóda.

KONRAD VON GLODA

FUE 8 DES 10 VOL 13 PER 13 INT 14 Carisma (10/23), CAF (9/20), ccc (5/13), Conducir (7/18), Electrónica (7/21), Evasión (5/14), Juego (13/26), MVA (7/18), Buceo (7/16), Pilotar (7/18).
Habilidades Básicas: Conoisseur. Altura: 1,92 m.
Peso: 101 Kg.
Edad: 42
Puntos de Fama: 56
Puntos de Superv.: 5
Aspecto: Normal
Velocidad: 2

Cl. Daño CCC: A
Resistencia: 30 h.
Correr/Nadar: 40 min.
Carga: 46-68 Kg.
Arma: Luger Parabellum.
Campos de Experiencia: Ciencia política, Computadores, Ciencia Militar, Ingeniería, Mecánica,Wargames, Esquí Alpino.
Debilidades: Codicia, Sadismo.
Idiosincrasia:Habla siempre muy pausadamente, tranquilo. Se siente seguro de ser el nuevo Hitler y de la genialidad de su plan. Siempre se pone firmes cuando habla con alguien. Cuando dé la charla, pondrá las manos a la espalda y estará todo el rato andando por la habitación.
Modificadores de Interacción: Reacción (0), Persuasión (-4), Seducción (-2), Interrogación (-5), Tortura (-3).
Antecedentes: El conde Konrad Von Glöda es un militar finlandés que se unió a las filas alemanas durante la Segunda Guerra Mundial. Era conocido por sus matanzas y sus malos tratos a los prisioneros. Aún ahora está siendo buscado por la justicia de numerosos paises por las barbaridadesque llevó a cabo. Huyó a Paraguay con su mujer, aunque tras unos años de pasividad decidió actuar en consecuencia para lograr crear de nuevo un «Gran Reich». Es un hombre sin escrúpulos, cruel y sádico. Su verdadero nombre es Anni Tudeer, aunque ha renegado totalmente de él. Es el organizador de las Fuerzas de Acción Nacional-Socialistas. Más datos sobre su persona, comportamiento y plan los podrás encontrar a lo largo del módulo.

PAULA VACKER

FUE 9 DES 1 0 VOL 9 PER 1 0 INT 1 1
Carisma (4/13), CAF (12/22), CCC (2/1 l), Conducir (7/17), Disfraz (1/1 2), Evasión (8/17), MVA (6/16), Pilotar (8/18), Sigilo (10/19), Sexto Sentido (9/19).
Habilidades Básicas: Fotografía, Primeros Auxilios, Conoisseur.
Altura: 1,71 m.
Peso: 55 Kg.
Edad: 37
Puntos Fama: 58
Puntos de Héroe: 6
Aspecto: Llamativo
Velocidad: 2
Cl. Daño CCC: B Resist: 28 h.
Correr/Nadar: 25 min.
Carga: 46-68 Kg.
Arma: Heckler & Koch VP-70.
Campos de Experiencia: Derecho, Esquí Alpino, Squash, Computadoras, Toxicología, Bellas Artes, Ingeniería Mecánica.
Debilidades: Fuerte lazo personal (con «004»), Claustrofobia.
Idiosincrasia: Mantiene las distancias con los que no conoce. Hacerse amigo de Paula será tener un apoyo moral y material, ya que ella es terriblemente optimista. Es muy efectiva en el campo de operaciones. Conoció a «004» en una misión en Ankara y se hicieron muy amigos. Tanto que ella se enamoró de él. De ahí su fuerte lazo personal.
Modificadores de Interacción: Reacción (0), Persuasión (0), Seducción (+1), Interrogación (-3), Tortura (0)
Antecedentes: Por pura casualidad se encontraron Paula y Von Glöda en un viaje por el Círculo Polar Ártico. Un asaltante intentó agredir al conde, saliendo Paula a defenderle. Von Glöda se quedó tan sorprendido de la efectividad de la muchacha que la invitó a trabajar para él. Ella asintió, aunque llevaba ya muchos años trabajando para el SUPO (servicio secreto finlandés). Se convirtió en ayudante directa del conde para ver si podía solucionar el caso. Precisamente entonces asignaron a «004» la misión *Rompehielos*. Investigó y descubrió que Paula estaba relacionada de alguna manera. Fue a investigar a su domicilio donde le asaltaron los dos matones (los mismos que asaltarán a los PJs). Cuando Paula vuelve a su casa y se encuentra con el cuerpo sin vida de «004» debe hacer un magno esfuerzo para no ir y matar al responsable. En lugar de eso avisa a la policía del hecho y se traslada al cubil del conde para hacer vengar esta muerte. Ella se comportará como si fuese contraria a los PJs hasta que lo estime necesario. Si se ve envuelta en un combate, no disparará a matar sino simplemente a detenerles. Tampoco debe infundir sospechas. Si durante la aventura se descubre quién ha sido el asesino de «004», no parará hasta matarle. Se revelará que está en el mismo bando que los PJs cuando estén los PJs en el Hospital y Rivke intente sacarles información.

Asaltados

El primer lugar al que los PJs se deberán dirigir es al domicilio donde se encontró el cuerpo de 004. Deberán tomar el primer vuelo hacia Helsinki, tardando en el trayecto unas 3 horas. En Helsinki podrán, bien coger un taxi o alquilar un automóvil en el aeropuerto. La dirección que les habrán dado será la de un inmueble de cuatro pisos con ventanas de postigos y fachada de color verde.

La casa tiene una sola puerta de entrada con sendos cristales en cada hoja, la cual permanece abierta. Adosados a la pared se hallan los buzones metálicos de los inquilinos, en cuya abertura central figura la tarjeta con las referencias personales.

El piso que deben investigar se encuentra en la tercera planta. Concretamente en el 3A. Hay otras dos puertas en el rellano. El piso en cuestión está sellado por la policía. Sobre el timbre hay un cartel con el nombre del propietario: Paula Vacker.

Una vez retirado el precinto, podrán entrar e investigar la casa. En el interior está todo por los suelos, los cuadros estampados contra las paredes, los jarrones rotos en el suelo, todos los elementos de cocina esparcidos por el mismo, etc. En el suelo se pueden ver todavía manchas de sangre.

En este momento deberán hacer los PJs una tirada de INT 5 para darse cuenta de que el desorden reinante no es consecuencia del combate sino que alguien, después, ha puesto la casa patas arriba. Las únicas pistas que hay son las siguientes:

En la alcoba, sobre el tocador, del que han sido barridos los productos de belleza, frascos y demás útiles de cosmética, hay un pequeño objeto: una Cruz de Hierro suspendida de la clásica cinta tricolor y emmarcada en una guimalda de hojas de roble y dos espadas cruzadas. Una condecoración muy apreciada. En el reverso grabado con claridad aparece la inscripción:

SS - Oberführer Aarne Tudeer. 1944.

Junto a la pata cromada de la mesilla de noche está otra placa que despide un fulgor mate. Es un emblema de campaña también alemán, de bronce oscuro rematado por un águila y estampado en la plancha, figura el perfil de un mapa de la zona más septentrional de Finlandia y Rusia, en cuya parte superior se puede leer una palabra: Laponia. Ésta era la insignia de las fuerzas de la Wehrmacht destacadas en aquella región. También grabado en el reverso aparece otra fecha: 1943.

En la habitación contigua se encuentran los dos asesinos de «004», que habrán observado a los PJs. Una vez que los PJs hayan descubierto las condecoraciones entrarán los asesinos en la habitación con intención de secuestrar a los PJs.

Los asesinos no representarán demasiados problemas a los PJs. No son enemigos a temer. Asesinaron a «004» sólo porque le pillaron de sorpresa. Tras el asesinato, Paula Vacker abandonó el país y se concentró por completo en Von Glöda.

En el caso de que lleven las de perder (por el bien de los PJs que así sea) intentarán huir. Tienen a otro de los suyos esperando en un coche en el portal. Si la situación es irremediable tomarán una pastilla de cianuro. Cualquier cosa antes de caer prisionero. Van armados con un cuchillo y un revólver Smith & Wesson cada uno.

Vacaciones en Madeira

Una vez descubiertas las pistas en Helsinki los PJs deberán dirigirse a Madeira donde conocerán al resto de los miembros de la operación Rompehielos. La isla de Madeira está situada a unos 800 km. al oeste de Casablanca, en pleno Oceano Atlántico. El Archipiélago del mismo nombre está formado por las islas de Porto, Santo y Desertas además de la de Madeira que es la mayor. Disfrutan la mayor parte del año de un clima inigualable semejante al de las Islas Canarias, por lo que sus ingresos los obtienen principalmente del turismo.

Los PJs tardarán unas 5 horas en recorrer la distancia entre Helsinki y Funchal. Una vez en el aeropuerto de dicha isla deberán trasladarse al hotel Reid's. Tendrán reservadas unas habitaciones (o una, si sólo va uno) en la planta segunda. El hotel es muy lujoso y dispone de piscina climatizada, sauna, pistas de tenis, restaurante de gran lujo, etc.

Cuando se hayan acomodado, un mozo les avisará de que tienen un paquete en recepción que acaba de llegar de Londres. En él está el informe que ha podido redactar M.I.6. sobre los compañeros de los PJs(en este punto, da a los PJs el informe que te adjuntamos con las pistas).
Dependiendo de la hora del día en que lleguen

los PJs, Rivke Ingber estará en la piscina o en el hall esperándolos. ¡Será la primera en contactar con ellos! Procurará caer simpática a los PJs haciendo que desconfíen del resto del equipo. Todo esto le parece muy extraño y no le gusta. Lo que pretende es que confíen en ella para poder manejarlos con mayor facilidad.

Sucesivamente irán apareciendo los demás miembros del equipo pero siempre se entrevistarán a solas con los PJs.

Quedarán en reunirse el día 23 a las 11 h. de la mañana en un pequeño bar en la isla de Porto Santo para ultimar los planes y ponerse de acuerdo sobre el plan a seguir. Cada uno deberá ir por separado para no infundir sospechas.

Hasta la reunión ninguna de los PNJs dará su opinión sobre la operación a excepción de Rivke, como anteriormente está descrito. Es el momento ideal para que conozcan a sus compañeros. Rivke se comportará de una forma cariñosa y abierta con el deseo de que los PJs confíen en ella. Tirpiz se mostrará fanfarrón y hará gala de un aire de profunda superioridad, aunque esto no se debe llevar a un último extremo. Kolya demostrará una gran frialdad y tranquilidad, como si tuviese todo bajo control. De ningún modo podrán convencer a los PNJs para que les acompañen. Es un buen momento para que los PJs consigan unos valiosos Puntos de Héroe con unas Seducciones y un poco de relax en el casino. Todos los intentos de seducción de Kolya serán infructuosos ya que lo único que pretende en estos momentos es llevar a los PJs a su pais y así conseguir el tan deseado ascenso.

Cuando se informen sobre el modo más rápido de llegar a la isla les dirán que en el puerto se pueden alquilar todo tipo ,de embarcaciones.

El mejor bote en alquiler es un Glastron Carlson Scimitar (ver caracteristias en el libro básico). La isla está situada a unos 20 Km. de Madeira. En la salida del puerto de Funchal se podrán observar numerosas personas haciendo Wind-Surf, otras pescando, dándose paseos en bote, etc. También habrá numerosas embarcaciones una vez abandonado el puerto. Pero habrá dos que les interesen principalmente: dos Chris-Craft 312SL Stinger en los que van cuatro agentes de la KGB, que siguiendo las órdenes de Kolya intenterán secuestrarles para ahorrarse toda la farsa. Cuando disparen, no dispararán a matar. Procurarán hacer disparos específicos para desarmarles y despues dejarles inconscientes. Tras unos asaltos de persecución aparecerán dos barcos de pesca frente al bote de los PJs.

Con una tirada exitósa de «MVA» se darán cuenta de que esta parte de la costa no es utilizada para la captura de peces. En efecto, los dos barcos están participando en la persecucón. Entre ambos han desplegado una red de acero que permanecerá oculta hasta que los PJs estén cerca de ellos. En ese momento la tensarán y saldrá a la superficie con la intención de detenerlos. La única forma de esquivarla es(además de haber evitado a tiempo los barcos) destruyéndola con el lanzagranadas de Q (Deja que piensen, o sino haz que gasten un punto de héroe para acordarse. Sería muy triste que los PJs terminaran sus días en la sede de la KGB en Moscú). Para los agentes de la KGB usa las características de los comandos de las Fuerzas de Acción.

CHRIS-CRAFT 312SL STINGER:				
MR	LIM	CRUC	Max	AUT
+1	5	32	80	720
VOL	EST			
3	7			

Los agentes de la KGB irán armados con Lugers y UZI'S.Una vez en la isla no tendrán ningún problema en encontrar el Bar antes referido. Estarán esperando el resto de los componentes del grupo. Una vez que se reúnan todos, Kolya comenzará a hablar y revelará la siguiente información:

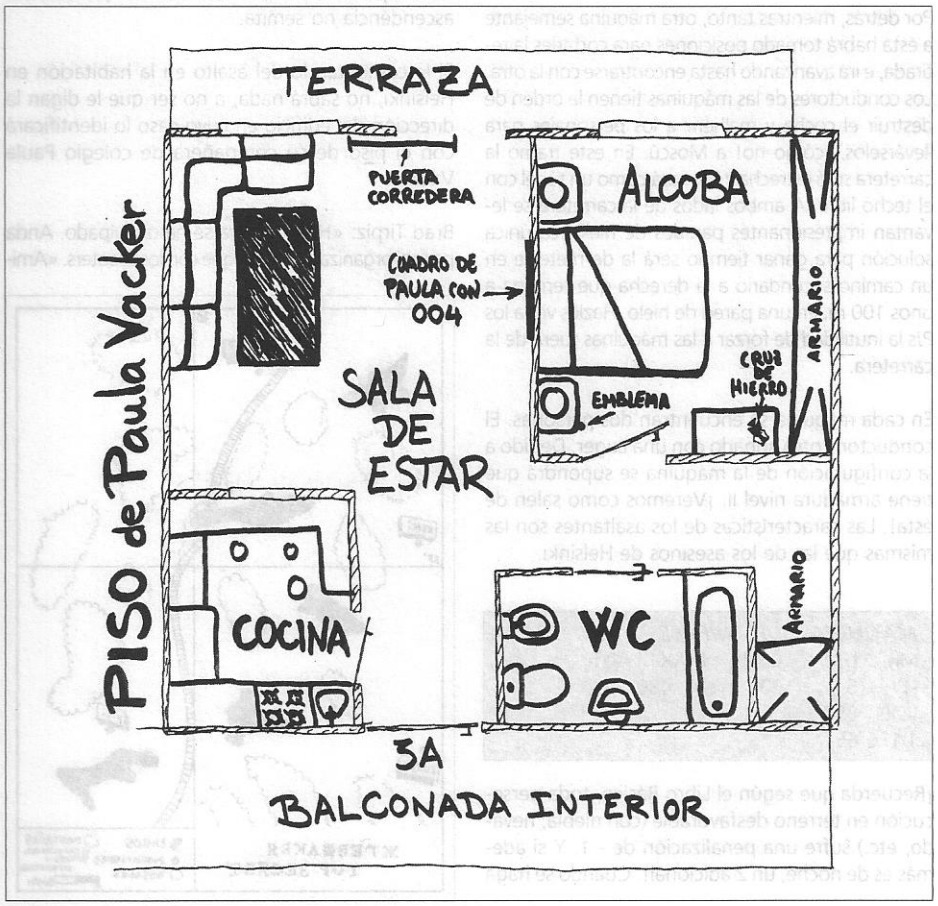
«Bien, iré directo al grano. Como probablemente ustedes ya sepan, la cosa gira en torno a esas... Tropas de Acción Nacional-Socialistas. Una organización muy cualificada empeñada ante todo en la lucha contra mi país y que se está convirtiendo también en una clara amenaza para otras naciones».

(Durante toda la charla Brad Tirpiz no cesará de hacer comentarios de superioridad y graciosos: como si no se lo tomase en serio).

«No sé si estarán enterados de que todas las armas utilizadas en las agresiones perpetradas por las Tropas de Acción son de procedéncia soviética. El Comité Central no fue informado de ello hasta después del quinto ataque Hubo algunas naciones y servicios de información que recelaron de nosotros: sospechaban que suministrábamos armas a una organización, probablemente de Oriente Medio, que a su vez las hacía llegar a manos del grupo. Pero esto no era verdad. La pasada primavera, en el curso de una inspección sin previo aviso de los depósitos de armas, un veterano oficial del Ejército Rojo descubrió una tremenda diferencia en los cómputos, una falta inexplicable de contingentes de armas, y todo procedente de una sola fuente de suministro. Dicho punto se llama Alakurtii (en estos momentos enseña el mapa a los personajes un poco, lo suficiente como para que se den cuenta de que es uno parecido al que encontraron en Finlandia en el Trineo...). Faltaban Kalashnikovs de varios modelos; pistolas Marakov y Stetchin; granadas RDG-5 y RG-42.... todo en grandes cantidades, con munición abundante. Ese armamento desapareció durante el invierno, cuando sólo manteníamos una pequeña guarnición en la base Liebre Azul. Finalmente conseguimos descubrir a los responsables: unos codiciosos suboficiales que percibían dinero de alguna fuente exterior. Hemos estado investigando y estamos tratando de fijar un posible destino para las armas, pero todavía es demasiado confuso.

Como grupo,nuestra misión será la de obtener pruebas del robo y luego vigilar la ruta que tomen las armas...hasta su punto de destino.»

En este momento, Brad Tirpiz le preguntará: «¿Y piensa usted que el personaje encargado de recibirlas es el conde Konraad Von Glöda. ¿Es así, Kolya?». A lo cual contestará Kolya:»Es un nombre en clave, un seudónimo, eso es todo. No tenía sentido alguno facilitarles a ustedes este dato



HER MAJESTY'S SECRET SERVICE

TOP SECRET Classified Information

M.I.6.

MINISTRY OF INTELLIGENCE DEPARTMENT 6

INFORME sobre miembros de la operación ROMPEHIELOS:

KOLYA MOSOLOV: Miembro de la KGB. Habla correctamente inglés, holandés, sueco, italiano, español, alemán y finlandés. En la actualidad se desconoce para qué rama de la KGB está trabajando. Edad: 35 años. Fue el alumno estrella de la escuela de Adiestramiento sita en las cercanías de Novosibirsk y por espacio de algún tiempo trabajó con el muy cualificado grupo de Ayuda Técnica, encuadrado en el Segundo Directorio de los Servicios Centrales a los que pertenecía; en realidad era una unidad de élite dedicada al robo profesional y a otros menesteres de esta índole. Se conoce también por: Nicholas S. Mosterlane, Sven Flanders o Nicholas Mortin-Smith.

BRAD TIRPIZ:
Miembro activo de la CIA. Conocido por los medios de los servicios de información como Brad "el malo", era un veterano formado en la vieja escuela de la CIA que había logrado escapar de las numerosas purgas en el seno de esta organización, cuya sede central radica en Langley, estado de Virginia. En opinión de algunos, Tirpiz es una especie de bravucón, un hombre para el cual todo se reduce a vencer o morir; un agente que no vacila en utilizar los métodos más expeditivos. Un hombre que considera que el fin justifica los medios. Por decirlo con palabras de uno de sus colegas, los medios son en ocasiones de lo más ruín:
"Posee los instintos de un lobo hambriento y tiene el alma de un escorpión".

RIVKE INGBER:
Sin datos...

WARNING
RECEIVING THIS LETTER AUTOMATICALLY MAKES YOU LIABLE TO THE OFFICIAL SECRETS ACT

en el momento presente. Confío que entre todos podamos solucionar este problema tan desagradable y con potenciales consecuencias nefastas para todo el mundo. Volveremos a encontrarnos en Kuusad, concretamente en el hotel Revontuli dentro de 30 horas. Abandonen la isla también por separado. No nos podemos permitir correr ningún riesgo.¿Alguna pregunta?

Deberán tomar ahora el avión de vuelta a Helsinki. Si llaman a Q puede estar esperándoles en el aeropuerto de Helsinki el Aston Martin, ya que de Helsinki deberán ir hasta Kuusad por carretera.

Si recuerdan la información que les dio «M» en su momento, habrán podido descubrir que Kolya no les ha dicho toda la verdad. No les ha hablado de los cohetes que han sido robados de sus depósitos. Si no se han dado cuenta de esto, no se lo recuerdes. ¡Así estarán más atentos cuando les hable «M» la próxima vez!.

Las quitanieves

Una vez que hayan llegado a Helsinki si se les ocurre pasar por la casa de Paula, se encontrarán todo como lo dejaron. Nadie ha vuelto a entrar desde entonces. Ahora deberán coger las carreteras para dirigirse a su destino. Las carreteras nacionales finesas son excepcionalmente buenas, incluidas las del sector norte del país, donde en pleno invierno, las máquinas quitanieves mantienen abiertas las principales vias de comunicación, si bien el firme se halla cubierto por una dura costra de hielo. No hay luna, y durante las ocho o nueve horas siguientes, los Pjs sólo capatarán el blanco fulgor de la nieve iluminada por los faros del vehículo.

Tras unas diecisiete horas en la carretera (lleva la cuenta de la resistencia de los PJs según el Libro Básico) se encontrarán a unos 30 Km. del cruce formado por las carreteras nacional cinco y el ramal hacia el este hasta la ruta directa este-oeste que enlaza Rovaniemi con la zona fronteriza de Salla. El paisaje se compone de nieve y un horizonte sin fin, bosques casi petrificados por el hielo, masas arboreas que varían de un tono castaño al verde oscuro, como una especie de camuflaje. De vez en cuando, en algún claro del bosque, se divisa una forma que da el perfil de la kita, la tienda hecha con palos y pieles de reno típica de los lapones.

En este momento, los PJs deberán hacer una tirada de PER para detectar al salir de la próxima curva a lo lejos, una mastodóntica máquina quitanieves de color amarillo que se está aproximando. Llevará todas las luces encendidas, y la doble reja, dispuesta en fonna de cuña le dará un aspecto semejante al de un buque de guerra.

Por detrás, mientras tanto, otra máquina semejante a ésta habrá tomado posiciones para cortarles la retirada, e irá avanzando hasta encontrarse con la otra. Los conductores de las máquinas tienen la orden de destruir el coche y malherir a los personajes para llevárselos, ¡cómo no! a Moscú. En este tramo la carretera será estrecha y formará como un túnel con el techo libre. A ambos lados de la carretera se levantan impresionantes paredes de hielo. La única solución para ganar tiempo será la de meterse en un camino secundario a la derecha que termina a unos 100 m. en una pared de hielo. Hazles ver a los PJs la inutilidad de forzar a las máquinas fuera de la carretera.

En cada máquina se encuentran dos personas. El conductor y otro annado con una Luger. Debido a la configuración de la máquina se supondrá que tiene armadura nivel II. ¡Veremos como salen de ésta!. Las características de los asaltantes son las mismas que las de los asesinos de Helsinki.

MAQUINA QUITANIEVES M.A.N. 131 -A				
MR	LIM	CRUC	MAX	AUT
-1	5	30	64	480
VOL	EST			
1 1	65			

¡Recuerda que según el Libro Básico, toda persecución en terreno desfavorable (con niebla, nevado, etc.) sufre una penalización de - 1. Y si además es de noche, un 2 adicional!. Cuando se haga un disparo específico a la cabina, se ignorará la armadura del vehículo.

Esquiando en Finlandia

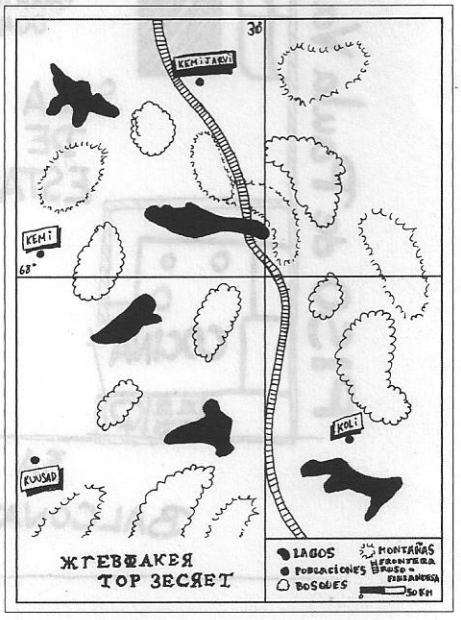
Otras tres horas y media y los PJs estarán en el hotel Revontuli, en la pequeña ciudad de Kuusad. El hotel es un edificio moderno de mármol y madera tallados. Junto al vestíbulo hay un bar muy espacioso lleno de gente que ríe y bebe acalorada sin pensar en el frío exterior. El único que habrá llegado antes que ellos será Brad Tirpiz que les saludará desde el bar.

Los demás no tardarán en llegar al hotel. La siguiente información estará disponible para los PJs interactuando con los PNJS. Las charlas siempre seran privadas:

Rivke Ingber: Seguirá siendo tan cariñosa como en anteriores encuentros, y parecerá totalmente sincera. Si los PJs han investigado la identidad de Rivke o le preguntan sobre su pasado, con una exitosa tirada de persuasión les revelará lo siguiente: su padre es Anni Tudeer. Formaba parte del Estado Mayor de Mannerheim y aceptó una propuesta que le hicieron los nazis de ocupar un alto cargo en la Gestapo. Es un criminal de guerra que aún está en la lista negra. Al final de la guerra, siendo ella muy pequeña, se fueron a vivir a Paraguay. Su padre se comportaba como un borracho cruel y sádico. Cuando ella tenía diez años se separaron de él. A los catorce años se enteró de todo. Al cumplir los veinte se fue a Israel. Su madre murió al cabo de dos años. Seis meses desptiés dio sus primeros pasos hacía la cofiversión. Hoy es tan judía como pueda serlo una persona de ascendencia no semita.

Si le comentan lo del asalto en la habitación en Helsinki, no sabrá nada, a no ser que le digan la dirección del edificio en cuyo caso lo identificará con el piso de su compañera de colegio Paula Vacker.

Brad Tirpiz: «Hola». Kolya se ha disculpado. Anda por ahí organizando no se que con los scooters. «Ami-



gos, esta noche saldrá una remesa de armas de Liebre Azul ¿recordáis? El arsenal próximo a Alakurtii. ¿Vuestro jefe os informó a fondo de la misión? Como habéis podido observar, Kolya se ha callado lo que le convenía (lo de los misiles). No os fiéis de nadie: sólo de mí. Acabo de recibir unos informes de mis agentes en Moscú que relatan que en el seno de la KGB hay un grupo de jerarcas que descubrieron lo del robo de las armas pero no lo divulgaron.
Comenzaron a traficar con ellos, hasta que les pillaron con las manos en la masa y se ha armado este follón.

En cuanto a Rivke Ingber, parece que sí que es del Mossad pero, ¿Sabéis quién fue su padre? (si no lo saben se lo contará). Pero lo que no creo que sepáis es que Anni Tudeer es Konrad von Glöda... ¡sí, el instigador del asunto de las armas y probablemente de todas las operaciones de las Tropas de Acción».

Sobre las seis de la tarde invitará Rivke a los PJs a esquiar un poco por las cercanas pistas de esquí. Durante el descenso, ella se quedará un poco retrasada, momento en que explotará debajo de ella una granada de fogueo, para simular un atentado. ¡Ella fingirá estar herida rompiéndose parte de mono de esquiar y gritando auxilio!

Pero a los personajes no les debes dar la oportunidad de que auxilien a Rivke ya que de las colinas surgirán cinco esquiadores armados con UZI's que van a ir a por ellos.
Los personajes que en una tirada de accidente obtengan un grado de éxito 4, habrán perdido un palo de esquiar. Sufrirán un modificador de - 1, todos los PJs que hayan perdido los dos palos. Sucesivas pérdidas supondrán la pérdida de un esquí, sufriendo un adicional - 1.

Las características de los perseguidores las dejamos a tu elección, puedes usar las de los asesinos.

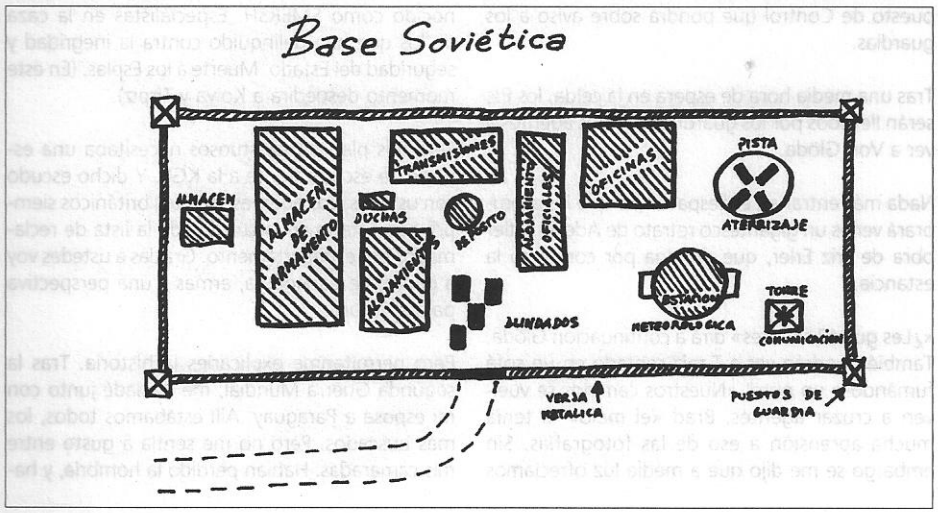
Tras unos asaltos de persecución y con unas cuantas maniobras de acrobacia que te inventes, aparecerá un individuo con un ala delta que intentará enganchar a alguien por el cinturón para elevarle, y después dejarle caer. Pero desgraciadamente no contaba con el peso adicional, así que el ala sólo se elevará unos metros del suelo (lo hago por los PJs que se puedan caer). Puede quedar bonita una lucha en un ala delta.

ALA DELTA					
MR	LIM	CRUC	MAX	AUT	VOL
0	5	16	24	no	0

Ultimando detalles

Al finalizar la persecución, los PJs podrán ver como el helicóptero de la Cruz Roja recoge a Rivke para trasladarla a un hospital. Naturalmente esto no es así, y donde la llevan es a la base de Von Glöda. Si los PJs hacen pesquisas para determinar el hospital al que han trasladado a Rivke, se enterarán de que el helicóptero de la Cruz Roja no salió a recoger ningún herido esa tarde. Rivke habrá desaparecido. Una vez de vuelta al hotel, sobre las 8 de la noche, se reunirán en la habitación de Kolya para ultimar los planes: Las previsiones meteorológicas para esa noche no son muy alentadoras. Temperaturas muy por debajo de cero que subirán un poco después de medianoche en la que se prevee una ligera nevada, pero que volverán a descender a los mínimos de antes (en ese momento desplegará el mapa de la zona. Ahora debes dárselo a los PJs. Si los PJs no se dan cuenta de la similitud de los mapas, con el que encontraron en el trineo, deberás, hacerles una tirada de INT para que obtengan esta información. Deberá, castigar a los PJs que no se den cuenta de ello, con los Puntos de Experiencia). Kolya subrayará la ruta a seguir en el mapa, que durará toda la noche. La idea era que dos de ellos se quedaran como señalizadores a lo largo del camino, pero ahora ¡nos falta «uno» de nosotros!. Los PJs y los miembros de la KGB y la CIA viajarán en scooters hasta el campamento donde se producirá el robo. Sacarán unas fotos y filmarán las imágenes en vídeo, para luego seguir al convoy hacia donde quiera que se dirija.

A continuación dirá Kolya: «Unas imágenes enviadas por nuestros satélites nos pusieron sobre aviso y enviamos a nuestros agentes a inspeccionar el terreno. A finales de los años 30, los ingenieros militares finlandeses construyeron exactamente en este punto (y lo señala en el mapa) un enorme depósito subterráneo de armas, con capacidad para albergar por lo menos diez tanques, así como las municiones y piezas de recambio. La entrada principal era muy grande... aquí (señalará en ese momento a la vez el mapa y la foto del satélite).



Sin embargo, hará cosa de un par de años recibimos informes que hablaban de una gran actividad en toda la zona durante el verano: brigadas de obreros de la construcción, maquinaria pesada y todos los accesorios que conllevan las obras de gran envergadura. Se trata sin ningún lugar a dudas del cubil de Von Glöda. Después de la misión caben dos alternativas: Informar a nuestros respectivos departamentos o, si la situación es propicia, terminar con la tarea nosotros mismos».

Comparando los dos mapas podrán deducir que el cubil de Von Glöda no está en Finlandia, sino en la zona fronteriza soviética. Si se fijan en la foto del bunker, podrán deducir que las entradas principales del mismo están encaradas hacia territorio ruso. Es muy extraño que los accesos a las defensas originales se orientaran hacia la parte rusa, especialmente si los bunkers fueron construidos antes de la guerra del 39.

Si los PJs no se dan cuenta de esto, permíteles unas tiradas de INT, pero que piensen un poco...

In fraganti

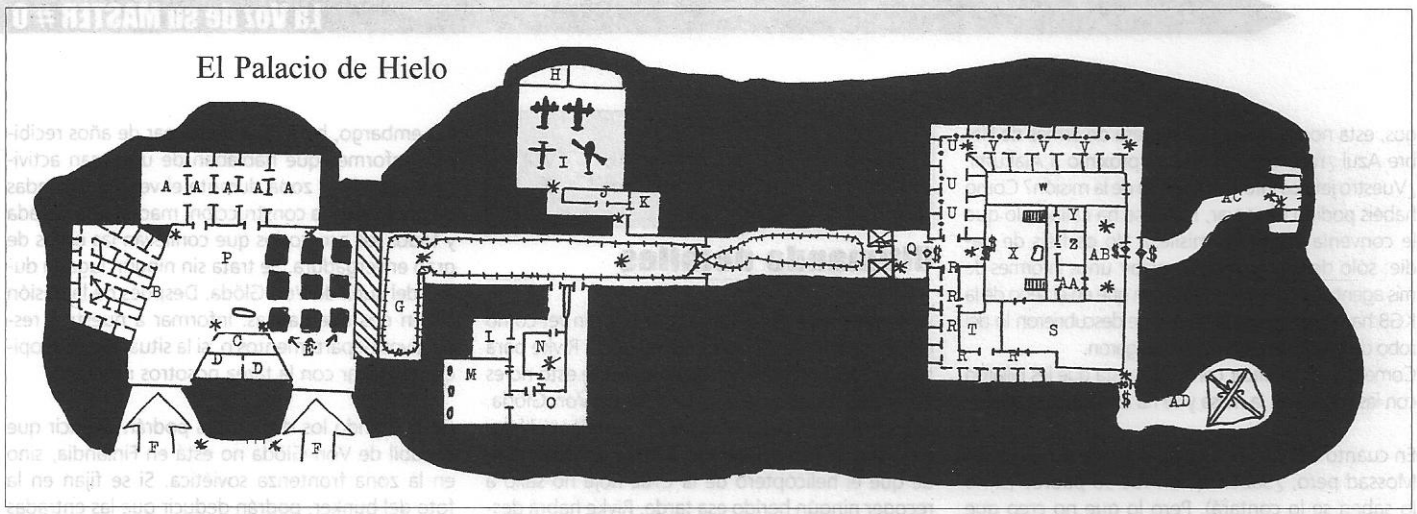
A las 1 1 de la noche saldrán de la ciudad cada uno en un scooter, Kolya abriendo la marcha y Tirpiz cerrándola. Las características de los scooters están en el Libro Básico. Usa las del Polaris Indi 600. La velocidad que deberán mantener será de unos 70 Km./h. Tomar un viraje supone un esfuerzo considerable,especialmente en una capa de nieve profunda y dura. Descríbeles a los PJs el paisaje de bosques nevados, valles profundos de los que es difícil salir y, sobre todo, que se hagan una idea del frío que hace fuera.

Tras unas dos horas de viaje pasarán por la zona en la que se simulará la muerte de Tirpiz. Oirán una fuerte explosión y verán detrás de ellos el scooter saltar en pedazos. Si los PJs se detienen, Kolya les dirá que probablemente se topó con una mina de la guerra del 39 que no había explotado, que hay que tener cuidado de ahora en adelante.

Una hora y media más y habrán llegado al campamento. Deberán dejar los scooters a cierta distancia y avanzar sigilosamente hasta una colina desde donde observar todo. Todas las acciones de sigilo se verán modificadas en un + 1 por la gran cantidad de nieve existente.

Junto a las rampas se hallan cuatro grandes vehículos blindados BTR-50. Todos ellos están pintados de gris. Las plataformas de guardas abatibles, ocultan una serie de escotillas rectangulares, muy hondas, en las que se están introduciendo con rapidez cajas de munición. La dotación de los BTR permanece a un lado, al margen del esfuerzo físico que realizan los demás. Los hombres que realizan la tarea de transportar las cajas visten el uniforme soviético, pero las tripulaciones lucen uniformes de la Wehrmacht.

Tras una hora de carga, el trabajo ha terminado. En ese momento, Kolya les indicará que deben volver a los scooters para poder seguirles hasta el punto de destino. Naturalmente deberán haber tomado imágenes de todo esto.



A: Almacenes de munición
B: Aposentos soldados y guardias.
C: Comunicaciones y zona control
D: Puestos de guardia
E: Vehículos acorazados
F: Entradas vehículos del exterior.
G: Zona descarga
H: Compuertas para el despugue dan al exterior.
I: Hangar para aviones
J: Zona Control compuertas y planes vuelo
K: Equipo vuelo
L: Aula conferencias
M: Zona entrenamientos
N: Armería
O: Mantenimiento, aire y calefacción de base.

P: Montacargas y ascesores
Q: Hall
R: Habitaciones técnicos
S: Comedores
T: Cocinas
U: Habitaciones invitados (Tirpiz, Paula,...)
V: Celdas alta seguridad
W: Almacén
X: Despacho Von Glöda
Y: Aposentos privados
Z: Aposentos privados
AA: Sala de mapas con ordenador
AB: Comunicaciones
AC: Entrada personal del exterior (pocas veces usada).
AD: Gruta para tortura

Una vez que hayan pasado los carros por el cruce, los PJs junto con Kolya, deberán seguirlos a cierta distancia. Procura que los PJs vayan ahora los primeros. Tras unas dos horas llegarán a la zona donde está prevista la emboscada .Hay unos 15 soldados vestidos con uniformes de campaña grises, cascos abombados y largos chaquetones de piel.

En ese momento, Kolya se descubrirá como traidor y cerrará a los PJs la posible huida hacia atrás. Uno de los soldados se revelará como Paula Vacker, que se acercará a los PJs diciendo: «Señores, para ustedes la guerra ha terminado».

El palacio de hielo

A continuación, los soldados desarmarán y se llevarán prisioneros a los aventureros. Si éstos oponen resistencia harán disparos específicos para darles en las piernas o dejarles inconscientes. En estos momentos deberás hacerles una tirada de Fama, para ver si reconocen a Paula Vacker como la misma de la foto de la casa en Helsinki. Se irá riendo todo el camino. Les llevarán sobre un vehículo blindado fuera del bosque e iran a desembocar en un claro semicircular que termina en una clara y desarbolada pendiente, semejante a una minipista de esquiar. Por supuesto que se trata del Bunker, o mejor del palacio de Hielo, ya que en las paredes laterales, a un costado de la pendiente, se abren dos puertas enormes, camufladas con pintura blanca. Del interior llega una corriente de aire caliente al exterior. En la entrada del Bunker obligarán a los PJs a salir y a entrar a pie. En el interior de la base, las puertas cerradas, los soldados (unos 10) les escoltarán junto con Kolya y Vacker a las celdas. Todos ellos lucen botas de invierno de caña corta y pantalones con rodilleras, chaquetones holgados con forro de piel y bolsillos oblicuos y, debajo. las guerreras reglamentarias, en cuyas solapas lucen los emblemas de la Cruz Gamada.

Mientras se los llevan a las celdas podrán ver como un nutrido contingente de soldados lleva a cabo la descarga de las cajas y embalajes de los vehículos. Durante todo el trayecto hasta las celdas los dos agentes se burlarán de ellos y de su ineptitud como agentes secretos.

Antes de llegar a las celdas déjales hacer a los PJs una tirada de PER para atisbar lo que parece ser la cabina central de mandos. Desde donde se controlan las gigantescas puertas de entrada al bunker, y también los sistemas de ventilación y calefacción. (Zonas C y O del plano).

Las celdas están situadas en una zona de alta seguridad cerrada por gruesas puertas de acero con un dispositivo de apertura electrónica. A un lado de las puertas se observa un dispositivo electrónico de cierre y apertura que sólo responde a impulsos de determinadas modulaciones de la voz. Para su apertura, uno se acerca y murmura cualquier palabra con más de 5 letras. Si el tono de voz coincide con uno de los programados, la puerta se abre. Si esto no es así, sonará una alarma en el puesto de Control que pondrá sobre aviso a los guardias.

Tras una media hora de espera en la celda, los PJs serán llevados por los guardias y los dos agentes a ver a Von Glöda.

Nada más entrar en el despacho, lo que les asombrará ver es un gigantesco retrato de Adolfo Hitler obra de Friz Erler, que domina por completo la estancia.

«¿Les gusta? señores» dirá a continuación Glöda. También podrán ver a Tirpiz sentado en un sofá fumándose un puro: «Nuestros caminos se vuelven a cruzar agentes. Brad «el malo» le tenía mucha aprensión a eso de las fotografías. Sin embargo se me dijo que a media luz ofrecíamos una estampa similar. La misma figura más o menos. Creo que el pobre Brad fracasó de pleno. Fue eliminado sin ruido antes incluso de que se pusiera en marcha la *Operación Rompehielos.»*

En ese momento Glóda hace una señal y todos se callan: «Señores, bienvenidos a mi Palacio de Hielo. Ustedes se preguntarán qué pintan aquí, si lo que más desean es estar en sus apartamentos en Londres. Bien, escuchen atentamente: Como ustedes ya habrán hábilmente deducido, soy el líder de las Fuerzas de Acción Nacional-Socialistas. Una organización a escala planetaria. Con el tiempo el terrorismo habrá de convertirse en un ideal, en un empeño por el que valga la pena luchar. Luego el movimiento se extenderá y nutrirá sus filas hasta convertirse en un grupo de presión que las organizaciones internacionales no puedan menos de tomar en consideración. Y por último se habrá conseguido lo que Hitler intentó infructuosamente, o sea, un Cuarto Reich de ámbito global. Pero, ¿tienen ustedes idea de aque departamento pertenece Kolya en el seno del Primer Directorio de la KGB? Pertenece al 5° departamento, más conocido como SMERSH. Especialistas en la caza de los que han delinquido contra la inegridad y seguridad del Estado. Muerte a los Espías. (En este momento despedirá a Kolya y Tirpiz).

Para mis planes majestuosos necesitaba una especie de escudo frente a la KGB. Y dicho escudo son ustedes. Los agentes secretos británicos siempre han estado en la cúspide de la lista de reclamados por el departamento. Gracias a ustedes voy a ganar; he ganado ya, armas y una perspectiva para el futuro.

Pero permítanme explicarles la historia. Tras la segunda Guerra Mundial, me trasladé junto con mi esposa a Paraguay. Allí estábamos todos, los más buscados. Pero no me sentía a gusto entre mis camaradas. Habían perdido la hombría, y ha-

bían desechado el heroísmo de antaño y cegaron sus ojos a la realidad de la ideología que Hitler había edificado para ellos. Porque el Führer tenía razón: aunque el nacionalsocialismo fuera reducido a cenizas, renacería de ellas como el Ave Fénix. De no ser así, el comunismo se adueñaría de Europa antes de fin de siglo, y a la postre de todo el mundo. Observen lo que sucede en el mundo. Los soviéticos se han infiltrado en los sindicatos y los gobiernos de Europa y América, y son muchos los que ven el régimen comunista con buenos ojos. El año pasado nos dimos a conocer al mundo entero con unos cuantos golpes minuciosamente planeados, empezando por el incidente de Trípoli. Este año las cosas van a ser distintas. Estamos mejor armados y equipados y contamos con más partidarios. Colocaremos a nuestra gente en puestos del gobierno y el año que viene el partido saldrá a la luz. Pasados dos años volveremos a ser una fuerza política de primer orden. Reivindicaremos el nombre de Hitler, reinstauraremos el orden y barreremos el comunismo, el enemigo común, del mapa de la historia. La gente está pidiendo a voces orden y disciplina, un nuevo orden, un mundo de héroes, no de campesinos y víctimas de un régimen.

Hace unos seis años regresé a Finlandia. La organización empezaba a tomar forma. Mientras buscaba una base de operaciones, me acordé de este bunker que inicialmente construyeron los rusos y que los alemanes remozaron y agrandaron.

Hubo algunos forcejeos con las autoridades pero finalmente me concedieron permiso para trabajar en la zona. Les dije que iba a realizar unas prospecciones mineras, pero sin entrar en muchos detalles. Era una buena inversión; a los soviéticos no les costaba ni un céntimo. Al cabo de seis meses y con la ayuda de especialistas venidos de Sudamérica, África y hasta de Gran Bretaña, el bunker estaba totalmente terminado. Mientras tanto yo había entrado en contacto con dos depósitos de pertrechos militares ubicados en las cercanías. Uno de ellos fue clausurado el año pasado. De ahí saqué el parque móvil. Y fui yo el que mantuvo conversaciones y cerró el trato con aquellos imbéciles traidores de Liebre Azul. A cambio de unas compensaciones monetarias he conseguido un montón de armas; cohetes y demás, que utilizaré de inmediato. Un millar de hombres y mujeres aquí, en este bunker. Cinco mil hombres en el campo de operaciones distribuidos por todo el globo, y mañana el gran golpe maestro dirigido contra su país. Dejará caer la última gota para que se comience a desbordar el vaso.

¿Me imagino que ustedes se preguntarán que pintan en todo esto? Hace algún tiempo se llevó a cabo una inspección en la base que me proveía de armas. Dos coroneles del ejército soviético lanzaban acusaciones a diestro y siniestro contra todo el mundo, incluyendo por supuesto al comandante de la base. Yo le aconsejé que no perdiera los nervios y que pidiese a los coroneles una investigación por cuenta de la KGB. Si hay algo que admire a los soviéticos es su facilidad para cargarles las responsabilidades a otro. Le aconsejé al estúpido comandante del puesto que pusiera sobre aviso al primer agente de la KGB que se presentara al lugar y le dijese que se entrevistar conmigo. Legó su amigo Kolya. Tomamos unas copas y se abstuvo de hacer preguntas. Le pregunté qué era lo que más le apetecía con objeto de escalar puestos en el servicio. Formalizamos el trato en este mismo despacho. Nadie indagaría. Tampoco habría soborno de por medio. Kolya sólo quería una cosa. Les quería a ustedes, a unos agentes respetables del Servicio Secreto Británico, a ser posible servidos en bandeja. Yo me limité al papel de titiritero y a indicarle qué hilos debía de tirar para conseguir apresarles a ustedes. luego se convino en que yo me quedaría unas horas en su compañía, transcurridas las cuales se los entregaríamos de mil amores al Departamento Cinco, al que su organización conoce tambien como SMERSH, para que hicieran con ustedes lo que les viniera en gana. Vivos o muertos, por descontado. Yo fui el que organizó la operación ROMPEHIELOS. Le indiqué a Kolya cómo debía proceder y la forma de sustituir a los agentes respectivos y sus enlaces. Comprenderá que no pedí a los del Mossad que me mandaran a mi descarriada hija. Si se comportan bien puede que me deje entemecer y les permita verla antes de partir hacia Moscú.

No me cabe duda de que en Moscú tienen unos deseos enormes de verles, pero también mi servicio de información desea hacerles unas cuantas preguntillas, como por ejemplo, lo que su gobierno sabe sobre la operacion y sobre mi existencia. Nos ahorraríamos muchos esfuerzos y sufrimientos si me contaran ustedes todo lo que saben... (Independientemente de la contestación de los PJs, les Llevarán a la sala de Torturas ya que Glöda sabe que un agente de M.I.6. no diría la verdad a no ser por el uso de técnicas de fuerza). Mañana o quizá pasado llevaré a cabo mi operación definitiva contra su gobierno como anteriormente les expliqué. Ninguno de los que están aquí, ni siquiera el personal de mi Estado Mayor, sabe con exactitud cual va a ser el blanco exacto. Sólo lo sabemos mi ordenador y yo. Como habrá comprobado me encantan todos los artefactos técnicos que tengan algo que ver con los ordenadores.

Ah, se me olvidaba decirles una cosa. En este lugar somos fervientes partidarios de los interrogatorios a la vieja usanza. Resultan dolorosos pero muy eficaces. Un sufrimiento fuera de lo corriente, por decirlo con palabras suaves. Pretendo llevarles hasta el límite del dolor, y los médicos me han asegurado que no hay persona en la tierra capaz de soportar el método que pienso aplicarles. Sus días se acaban, y nuestros caminos se separan. Por favor, llévense a los prisioneros a la sala de tortura».

Con esto se despedirá Von Glóda, siendo los PJs trasladados a la gruta. La anterior conversación sólo la habrán oído los PJs y la escolta de Von Glóda (los 10 hombres) ya que antes de empezar a hablar despidió a Kolya y a Tirpiz.

Ahora serán acompañados por Vacker hasta la sala, pero ésta no entrará en la gruta.

El verdugo se divierte

Los muros son de roca natural y el suelo diríase que lo forma una gruesa capa de hielo puro. Grandes vigas de madera atraviesan la gruta de una parte a otra por el centro radial de la misma. Sujetos en los maderos se ven los aparejos de varias poleas de las que penden unas sólidas cadenas en cuyo extremo se halla fijado lo que parece un gancho de anclaje. Seguidamente les desnudarán, mientras que unos soldados cortan con una sierra mecánica círculos en el hielo (naturalmente el número de poleas y de agujeros será igual al número de PJs prisioneros). Les atarán las manos y los pies y les colgarán de la polea para seguidamente introducirles en el hielo. Permanecerán ahí 10 seg. tras los cuales les sacarán y les preguntarán por lo que saben (tiempo base 10 min.)

(Usa las reglas de Tortura en el Libro Básico). Si un PJ ha logrado caer inconsciente se le sacará del agua helada y finalizará su castigo. No para-

```
------------I. B. M. COMPUTER ------------
Access Code: XTEFU-$ ETUMDT -365-007 ------
INFORMATION ABOUT: ROMPEHIELOS III Part. ====

TRAS LA REALIZACION EXITOSA DE LAS PARTES 1ª
& 2ª DE DICHA OPERACION PROCEDEREMOS A LA
CONSECUCCION DE LA TERCERA PARTE.
ANTES DE DAR LA ORDEN REPASAR SIGUIENTES
PUNTOS:
 ========  1º: CONFIRMACION DE LA PRESENCIA
DE LOS BLANCOS EN EL DIA Y EN LA HORA PREFI-
JADA...- Confirmada la presencia del jefe
del Servicio Secreto Británico, un tal "M",
y la de su número opuesto en el seno de la
KGB (Parte no Crítica), un tal General
Alexis Gogol.
 ========  2º: CONFIRMACION DE LA LLEGADA
DEL ARTEFACTO A LA ZONA DEL GOLPE...-
Confirmada llegada artefacto desde hace una
semana.
3º: CONFIRMACION DE PREPARACION EXPLOSION
POR TECNICOS...- Confirmada.
 ========  3º: OBSERVACIONES...- Notificada
en zona de explosión una mayor caza que la
esperada. Anunciada la presencia de numero-
sos efectivos de ambos servicios secretos en
un intento de relajar las tensiones formadas
entre ambos servicios en los últimos tiem-
pos. La isla de Santorin (Thëra) va a ser un
auténtico infierno.
 ========  4º: CONFIRMACION DE MAXIMA ALERTA
DE LAS TROPAS DE ACCION EN TODO EL MUNDO...-
Todos los comandos están esperando la noti-
cia del atentado para llevar a cabo los gol-
pes. Si por cualquier razón el golpe de la
isla no se llevara a cabo, se suspenderán
los ataques previstos. Para listado de
situación y miembros de comandos atacantes
pulsar "354-007-GOLPE DIRECTO"
 ========  5º: CONFIRMACION CITA: Golfo de
Thëra...-
 ========  6º: CONFIRMACION FIN OPERACION
ROMPEHIELOS III

&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&I.B.M. Corporation 1988
```

rán hasta que todos los PJs estén inconscientes o hayan sufrido heridas medias.
Tras la tortura tú deberás determinar qué cantidad de información se les ha «escapado». A continuación les llevarán a la enfermería donde está también Rivke Ingber con una pierna escayolada falsa dentro de la cual tiene escondida una Browning HP 1935.

Tras unas 3 horas de descanso los PJs serán capaces de aclarar sus ideas de nuevo, y sera cuando comience el verdadero interrogatorio. Intentará que los PJs confíen en ella, para sacarles toda la información que no les pudo sacar con la tortura. Lo hará como por ejemplo: «Jo, habéis cantado todo lo que sabíais. Los hombres que os traían iban riendo y gritando: ja, ja, con que saben todo esto eh! Se pondrá bien contento Von Glöda cuando le notifiquemos la noticia...» (En ese momento se supone que los jugadores te preguntarán si saben tal o cual cosa. Supón que Rivke lo ha oído y ha tomado *Nota de* ello!.)
Tras esto entrará Vacker con el propósito de desvelar su verdadera identidad. Entrará en la habitación y apuntará a Rivke con su pistola. Se deberá producir un natural desconcierto entre los PJs ya que no sabrán de quien fiarse. Rivke naturalmente no se quedará de brazos cruzados y desenfundará el arma entablándose un feroz combate. Los PJs se darán cuenta de que la pierna escayolada es falsa.
¡Ellos verán de quién fiarse!

La escapada

Una vez que se hayan aclarado las confusiones, los Jugadores deberán tener muy claros sus próximos pasos. Si no los tienen, Paula se los recordará (Deberás tenerlo en cuenta a la hora de dar puntos de experiencia). Por orden de prioridad serán:
Informarse de cual va a ser el blanco del «golpe maestro» de Von Glóda.
Destruir esta base.
Impedir la acción prevista.

El ordenador (sala AA y AB en el mapa).

El ordenador está en la sala de comunicaciones. Es un modelo bastante grande con un código de seguridad complejo. Requiere tener el campo de Experiencia de computadoras y además hacer una tirada de Electrónica a DIF 5. Si esto no funciona, que tiren de puntos de héroe... o en el último de los casos que les ayude Paula! Si consiguen romper el código dales el papel con la información que te adjuntamos.

Destruir la base

Hay varias formas de destruir la base: destruyendo el sistema de calefacción, volándolo, sacando uno de los misiles al exterior y disparándolo contra las entradas para sellarlas, etc... Esto no debe de ser un grave problema. Acepta las proposiciones que te den los Jugadores y sopesa si son factibles-... Si esto es ,así déjales que se diviertan. Pero utilizando a Paula como la voz de la conciencia deberás cortar con los abusos que se te presenten. Cada 10 min. de «Zascandilear» por la base hay un 60% de probabilidad de que se encuentren con alguien. Tira en la siguiente tabla y enfréntalos con ellos:

ID6	ENCUENTRO
1	Nº Guardias= Nº 2 PJs +2
2	Tirpiz y 3 Guardias
3	Carro Armado maniobrando
4	3 Guardias llevando cajas de municiones + 3 guardias armados
5	Tirpiz buscando a los PJs
6	Nº Guardias= Nº 2 PJs +2

BTR-50		Vehículo Blindado		
MR	LIM	CRUC	MAX	AUT
-1	5	30	75	500
FOR	EST	Tiene montada una Browning		
10	65	(ver Q-Manual).		

Deja que los Jugadores se desahoguen plenamente y crea una gran batalla: Más o menos como la que crea Bond en el volcán en «Sólo se vive dos veces». El único medio para salir de aquí lo suficientemente rápido como para evitar el atentado es un VTOL situado en la pista de despegue similar al que ha usado Von Glöda para irse después de la charla con los PJs.

La base está dividida en dos partes claramente diferenciadas. Una militar situada más al sur, y una residencial, situada al norte. Ambas partes están conectadas por un túnel y un ascensor con montacargas. A ambos lados del túnel se mueve un Monorrail eléctrico para el transporte de material pesado. Tiene capacidad para transportar 10 personas o 2,5 t. de peso. También en esta zona hay un recinto destinado a los entrenamientos con armas, con sus respectivos campos de tiro.

Al este del pasillo se encuentra el hangar de los aviones utilizados por la organización. Normalmente habrá: Un Bell Model 206 L Texasranger, una avioneta Piper Club, y dos VTOL (Aviones de despegue vertical). La parte más occidental del hangar será móvil dando a una pequeña explanada donde la avioneta podrá llevar a cabo sus maniobras de despegue.

Una vez en la zona residencial (tras haber subido por los ascensores) el aspecto variará considerablemente. Mientras que en la zona militar, el lujo y la comodidad están reducidos a su minima expresión. Aquí todas las paredes dan un aspecto muy acogedor. Las puertas señaladas con una $, serán puertas que necesitarán de una tirada de Electrónica dificultad 3 para abrirse. (Naturalmente no los habitantes de la base). Una descripción del mecanismo de apertura ha sido hecha con anterioridad.

Detrás de la habitación de Von Glöda se encuentra la sala de comunicaciones, desde donde mediante cámaras de circuito cerrado se controla todo el movimiento en la misma. También en esta habitación se halla el ordenador personal de Von Glöda donde se encuentran almacenadas todas las informaciones necesarias para detener el plan del villano.
También en este ordenador está el destino y el golpe maestro que les comentó en su charla. Si los PJs tienen el campo de Experiencia de Computadoras o hacen una tirada de electrónica a dificultad 5 podrán romper el código de seguridad y se entrarán de los siguientes pasos del conde. (Dales las pistas pertinentes). Para el resto de las localizaciones de la base le dejó al Master plena libertad para rellenarla con lo que desee. Recuerda que cuanto más se lo detalles a los jugadores, más lo «vivirán».

Rumbo a Santorin

Como anteriormente ya he descrito, la única forma de llegar a tiempo a la isla de Santorin será coger el otro Lockeed XC 142 VTOL (Avión de despegue vertical). Sólo habrá uno, ya que el otro lo ha usado Von Glöjda para ir a la isla y observar el golpe «maestro». Paula conoce la existencia del avión y sus posibilidades. Si a los PJs no se les ocurre, será ella la que insinúe la utilización de dicho medio de transporte. Justo en el momento de despegar, Tirpiz, (si sigue vivo) intentará montarse en el avión para esconderse entre el equipaje. (Puedes hacer que entre por la escotilla trasera que los PJs se «olvidaron» cerrar). Permanecerá Tirpiz oculto hasta que hayan recorrido la mittd del trayecto. Entonces saldrá de su escondite e intentará coaccionar a los PJs por la fuerza para que aterrizen en Ginebra y así no poder llegar a tiempo a la isla. Dependerá de los PJs y de sus decisiones, si le obedecen, o combaten con él hasta reducirle. Procura que cuando aparezca Tirpiz, sea de una forma contundente, como por ejemplo: Trae a Paula con un cuchillo bajo el cuello....; o amenaza con dispara, una pistola de señales dentro del avión si no le obedeceis,...etc.

ROMPER LOS ESQUEMAS

Si por alguna misteriosa razón, no son capturados en la emboscada, habrá en un radio de 50 Km. 15 patrullas de las Fuerzas de Acción buscando a los PJs. Cada patrulla estará compuesta por 7 hombres. Los PJs tendrán un 50% de posibilidades de encontrarse con una de esas patrullas si «pululan» por la zona de palacio. En cuanto los miembros de la patrulla hayan divisado a los PJs avisarán por radio a la base para que el resto de la guarnición les siga; además de, naturalmente, las «fuerzas aéreas». No dispararán a matar ya que tiene órdenes de capturarlos.

Si a pesar de todo los PJs consiguen llegar a la base sin ser vistos, podrán entrar bien por los portones de acceso, bien por la entrada individual. Usa la tabla de encuentros para ver que tal lo pasan.
Como los más sagaces lectores habrán podido descubrir, les dejo la libertad de llenar las habitaciones con lo que estimen oportuno.Tampoco he descrito cómo destruir la base mediante el sistema de ventilación, ni que material hay en la armería. Esto es así con el fin de que el equilibrio entre las partes se mantenga el mayor tiempo posible. Si la juegan unos «00», no deberás poner armas pesadas en la armería, y deberías insinuar que un medio más eficaz, aunque también más difícil es inutilizar el sistema de calefacción, sin el cual en breves horas todo el recinto sería inutilizable.

EL GOLPE FINAL

El trayecto desde la base de hielo hasta la iglesia griega de Santorin será de unas 7 horas. Cuando lleguen a ésta descríbesela. Si buscan la bahía del golfo de Thera (Lo pone en el informe del ordenador) la encontrarán sin problemas. Si se les ocurre a los PJs el avisar a la gente, Paula les recriminará diciendoque si lo único que les importa son las vidas de sus superiores; que si la vida de los habitantes no cuentan. Además en lo que tardaría en encontrar, avisar y evacuar, seguro que estarían ya todos cogiendo mariposas. Hay que encontrar y desarticular el artefacto. Desde el aire, si los PJs hacen una PER 5 podrán ver el otro VTOL posado al borde de un acantilado. No se ve a nadie alrededor del avión. Hay un pequeño sendero que baja por el acantilado. Según vayan bajando hazles una tirada bien de Sexto Sentido, o de PER en su defecto para detectar a un grupo de submarinstas subiendo por éste. Curiosamente llevan insignias del ejercito alemán. El número de submarinists será igual al de los PJs (que casualidad, ¿verdad?). Llevarán cada uno un traje de submarinista con oxígeno, un arpon (Ver características en el Libro Básico) y un cuchillo de tipo standrad. Eliminarlos no será difícil ya que con unas aletas puestas en la superficie los buzos sufren un -3 en todas sus acciones de Comb. Cuerpo a Cuerpo.

Una vez eliminados los buzos, podrán cogerles el equipo para introducirse en el agua. Lo que deberán hacer ahora es buscar de dónde procedían éstos. Una vez sumergidos, hazles tiradas de PER para ver si descubren un pasadizo submarino de unos 5 mts. de diámetro que se introduce bajo el nivel del mar, tierra adentro. El único problema es que en dicha entrada hay un número de buzos igual al de PJs encargados de vigilar ésta.

Reglas especiales referentes al combate submarino

1.ª Cuando un PJ no tiene suelo sólido bajo sus pies, todos los ataques en combate Cuerpo a Cuerpo se considerarán golpes específicos. Por lo tanto sólo se podrá dar un golpe por asalto, independientemente de la velocidad. Un puñetazo o una patada no tiene efecto. También es posible lanzar un arma bajo agua. El atacante puede intentar desarmar, agarrar, soltarse, elevar o hundir a su oponente en su golpe específico. No puede hacer un golpe específico para hacer más daño o para dejar inconsciente. El nivel de herida en combate CC, se disminuirá en un nivel. Daño empalante no se reduce por la acción del agua. El cortar el tubo de oxígeno del oponente para obligarle a subir a la superficie precisa de un ataque para desarmar.

Según se vayan adentrando en las cavernas hazles una tirada de Ciencia para deducir que toda la isla debe estar recorrida por estos túneles. Según se aproximen a la zona «D» notarán que salen voces de dicha zona. El resto de las cavernas tienen una tenue luz que se filtra de las paredes, aunque según se vaya uno introduciendo más y más ésta cada vez será menor.
Cuando entren en esta estancia, verán a Von Glöda, los guardias indicados, y Mosolov (si a éste no le ha pasado nada anteriormente) junto a unos cuantos técnicos conectando la bomba. Esta no es sino un misil RPG-7V del que se ha separado la parte proptilsora, y en su lugar se ha instalado un mecanismo de explosión temporal. En cuanto Von Glöda se dé cuenta de la presencia de los PJs conectará el mecanismo de cuenta atrás, y huirá por la ruta de escape marcada en el mapa. Si es necesario se cubrirá con un técnico. La ruta de escape va a dar a la superficie, donde le espera una excavadora y un helicóptero. Si los PJs persiguen a Von Glöda y no consiguen llegar a menos de alcance largo, cuando el conde llegue arriba, éste dará la orden a un soldado que tiene en la excavadora que inmediatamente cerrará el túnel, impidiendo el paso. Si los PJs están a un alcance inferior, serán capaces de detener al conde a tiempo.

Desactivación

Kolya luchará contra los PJs ya que no sabe nada de la huida del conde. El no sabe nada del plan ni contra quien va dirigido. Sólo sabe que es una operación terrorista como cualquiera. Los PJs pueden intentar convencer a Kolya de que Gogol también está presente y sufrirá las consecuencias.

Deberán aplicar los modificadores que estimes oportunos.

Atendiendo a la graduación de los PJs, la cuenta atrás será mayor o menor. Si se trata de Reclutas será de 2 min., Agentes será de 1 min., «00» será de 45 seg.

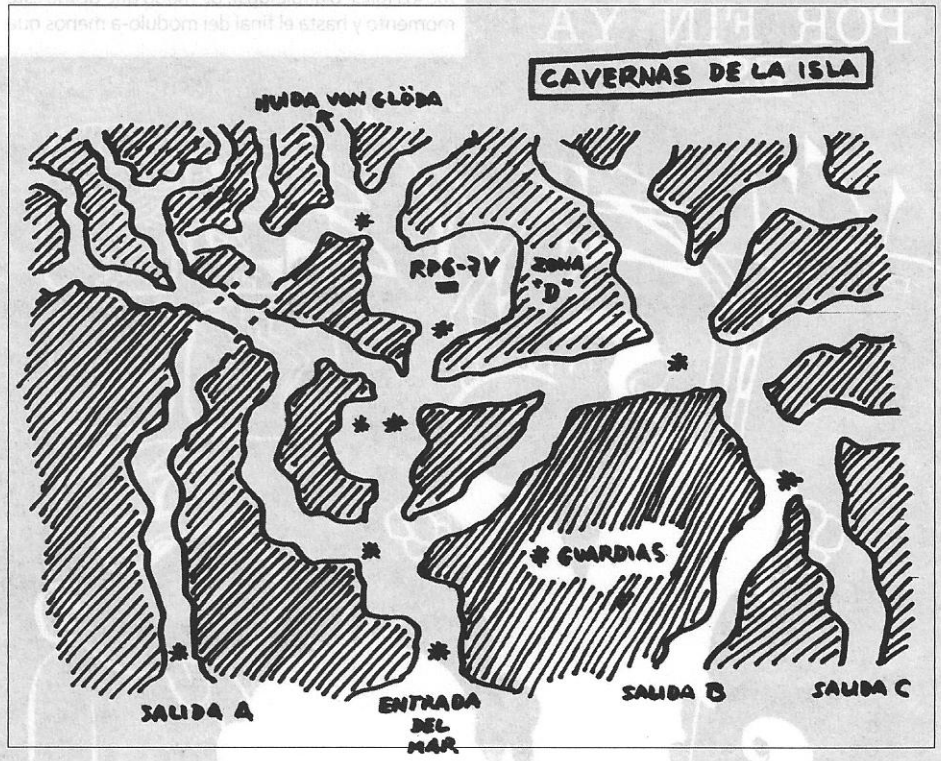
La tirada necesaria para desactivar el artefacto será una de demoliciones con un tiempo base de un minuto. Antes de huir, el conde habrá disparado y matado al técnico, que es el único capaz de desactivar la bomba fácilmente. Si ves que los PJs, bien no tienen la habilidad de Demoliciones, bien no tienen un mísero punto de héroe, pueden intentar la desactivación Mosolov o Paula, pero no deberás darles el premio por misión exitosa en puntos de Experiencia... No nos podemos permitir el lujo de que salga volando toda una isla en el mar Egeo. ¿Comprendéis? Sólo lo podrá intentar uno, así que se lo piensen bien...

Con esto se dará por finalizada la operación Rompehielos, aunque si los PJs no han logrado capturar al conde, se lo encontrarán donde menos se lo esperen con deseos de venganza: En el avión, en un taxi, en el aeropuerto, en el casino, etc. Tú como Master ya verás. O si no quieres que le maten para utilizarle en futuras misiones, ¡déjale simplemente desaparecer!.

Los PJs habrán realizado la misión exitosamente si consiguen destruir el Palacio del Hielo y además impiden la explosión en la isla. Si esto es así, puede ser muy gratificante para los PJs que James Bond y Any a Amasova les den las gracias. Ellos también están presentes «confraternizando». Si ves que las cosas se ponen demasiado mal; o lo que es lo mismo, si ves que los PJs no van a ser capaces de impedir la explosión, haz que James y Anya estén casualmente por esa zona y les echen un cabo. Ante todo hay que impedir que vuele la isla. Naturalmente esto deberá verse reflejado en los puntos de experiencia otorgados al final de la misión.

Si impiden la explosión pero no destruyen la base x 1,5.
Si impiden la explosión y además destruyen la base x 2.
Si no impiden la explosión ¡Un rotundo fracaso!.
Estos modificadores para los puntos de experiencia, deberás otorgarlos teniendo en cuenta además el Role-Play, la decisión, etc.

Si a pesar de todo, la bomba explota, como los PJs no podrán contarlo... Haz que la convención se retrasara a última hora hasta dentro de una semana, ¡No nos podemos quedar sin «M»!.



FANHUNTER

EL JUEGO DE ROL EPICODECADENTE

Te presentamos en esta ocasión un módulo para un juego atípico, por llamarlo de alguna manera. En él los jugadores no son valientes caballeros o intrépidos detectives, sino roleros, lectores de cómics, superhéroes de pacotilla o cosas por el estilo, en un futuro dominado por un siniestro Papa ex-librero y forofo de la literatura de ciencia ficción. Es un mundo de locura, en el que puede pasar cualquier cosa. O casi...

Es viernes y los narizones se hallan en una casa a las afueras de Barnacity, en la reunión semanal de club que ellos mismos han formado, un club cuyas actividades principales giran alrededor de los juegos de rol: partidas, películas, música, roles en vivo, y un largo etcétera de actividades prohibidas y requeteprohibidas relacionas con el mundillo del rol.

La casita en cuestión no es otra que la Vieja Mansión Embrujada que sale en todos los cuentos y en todas las pelis de serie B. Ofrece un aspecto bastante siniestro y lóbrego, por este motivo es el lugar de reunión perfecto para grupos de rebeldes, clubs de fans de Bruce Willis y Steven Segal, dibujantes de cómics, especialistas de películas de acción en paro y, como no, de grupos de jugadores de rol.

por J. Carrión «Carry»

En todo caso hoy es el día de reunión de tus NJs, si por cualquier motivo no te va bien que tu grupo sea de roleros, no hay ningún problema porque esto no afectará a los sucesos. En todo caso a la medianoche el reloj tocará las doce...

Aperitivo

Doce chirridos rompen el silencio reinante y la Peadilla comienza. Tus jugadors se encuentran en una de las salas de reunión del primer piso cuando oyen la señal de que la medianoche ha llegado. Rápidamente se romperán los vidrios de todas las ventanas de la casa; la mesa y el resto de los muebles comenzarán a tambalearse; el suelo se agrietará; una ráfaga de viento recorrerá el edificio... Descríbelos detalladamente añadiendo alguna que otra pincelada de horror: aullidos de lobos, relámpagos, croar de sapos, etc... La cuestión es que todo sucederá tan rápido que los Narizones no tendrán tiempo ni de reaccionar (tiradas de musculitos y reflejos para no caer al suelo y esas cosas), después de esta especie de terremoto paranormal volverá una calma absoluta y una niebla morada envolverá la casa impidiendo la entrada o salida de cualquier osado. Tus jugadores no tardarán en comprobar que dicha niebla es infranqueable y que, de momento, se encuentran totalmente aislados (no hay teléfono ni nada por el estilo, la casa más cercana se encuentra al otro lado del Besós a más de un kilómetro).

Las paredes comenzarán a rezumar gotitas de un líquido verde y pastoso (efectivamente, son los famosos Killer-blandiblups), de modo que desde este momento y hasta el final del módulo-a menos que los narizones se protejan de algún modo- cada cinco minutos tira 1D6 por narizón, con un 1 una gotita de «blandi» le tocará actuando como un ácido viscoso y repugnante, y causando 3D de pupa.

Que comience la aventura...

Poniendo la mesa

Tranquilo, hombre, tranquilo... supongo que no sabrás muy bien qué narices está pasando, pues bien, yo te los explico.

Resulta que la casucha que han elegido tus NJs para sus juergas roleras no es una casa común. Su pasado está envuelto en el más absoluto misterio. Dice la leyenda que en terreno en el que se construyó el edificio vivía, hace muchos años, un hechicero enano. Sus conjuros y sus malas artes eran conocidas por todo el mundo al este del Besós, pero una noche fatídica unos fanáticos asaltaron la choza y colgaron al enano de un bonsai. El maldijo el terreno y prometió que regresaría (en un arrebato de extrema originalidad).

Lo cierto es que nuestros estimados narizones han elegido una mala noche para estar en la Vieja Casa Embrujada. Tor-Ebruno (pues así se llamaba el hechicero) regresará esta noche del Otro Barrio. Y lo hará a las tres de la madrugada. Tus jugadores, si continúan vivos para entonces, deberían evitar que el enano volviera a la vida, que dominará el mundo y todas esas cosas.

POR FIN YA ES...



Desde las doce hasta las tres emenará del bonsai energía mística a saco y el enano irá ganando poder, hasta llegas al poder absoluto de las tres de la madrugada. Si no llegan antes de las tres que vayan buscando otra Realidad en la que vivir.

Dejamos a los NJs en una sala de arriba, acongojados y sorprendidos... recuperémoslos. Es de suponer que después de asegurarse de que la niebla morada es infranqueable, abandonarán la habitación (esquivando las dichosas gotitas que aparecen por todos partes), y se pasearán por la casa intentando averiguar qué es lo que sucede.

Se supone que no son del todo tontos y que se olerán algo; tantos relámpagos, temblores y vidrios rotos no es normal. Como no podemos saber qué decidirán hacer, te describo la casa y los que sucederá, y acabamos antes:

A) PRIMER PISO

1. Biblioteca: Aparte de volúmenes encuadernados de Play-boy, y superando alguna que otra tirada de investigación, pueden encontrar:

*"Historia de esta casa", un maravilloso volumen

especial hincapié en la existencia de un sótano secreto, al que se accede desde la cocina) y una maravillosa crónica histórica de todo lo acontecido en los dos últimos siglos.

*"Album de cromos de la Pandilla Basura", pues eso.
*"Tor-Ebruno, el hechicero", un libro escrito en piel humana (egggs!) que narra la interesante historia de "Tor-ito, de guionista de culebrones a hechicero jodido" también maldición (lo del bonsai, lo de que volverá, etc.). La última página ha sido arrancada, y es una lástima prque en ella explicaba como se puede evitar que Tor-Ebruno renazca, pero no está.
*"Mi boda, mi vida" por una tal Chabeli Iglesias (pieza de coleccionista, cerca de 3000 MD en cualquier antro de Barnacity).

2. Salas de reunión: Media docena de habitaciones pequeñas en las que hay mesas, sillas y neveras con cervezas (es decir todo lo necesario para jugas una partidilla de Ars Magica, discutir sobre pelis de tiros, o planear donde colocar la próxima bomba). En la puerta de cada sala un cartelito reza el nombre del grupo que la ocupa habitualmente, están cerradas, tirada de "manitas" en chungo para abrirlas.

3. Escalera: Camuflado, al fondo del pasillo, existe un pequeño hueco por el que se accede a una escalera de mano que sube al ático. Tirada de observar en muy chungo.

4. Ático: No está nada mal: moqueta, bañera de hidromasaje, nevera repleta de bolsas que contienen un líquido rojo... y en el centro un ataúd negro. Al primero que diga: "¡ Anda! un vampiro" le das un sugus, por ingenioso.
Se trata de Vladimir Villadiego Segundo, pero tus narizones (si no hacen ninguna barbaridad del tipo: "le corto la cabeza, le quito el corazón, le meto un ajo en la boca, lleno de agua bendita la bañera", etc) le pueden llamar Vladi. Es un tipo muy agradable, les explicará que los temblores lo han despertado, que es del Coruña (ya se sabe, ascendencia gallega), no tiene ni idea de qué pasa, sólo hace dos meses que "vive" allí, y que lo siente mucho pero ya se iba... se transformará en murciélago y desaparecerá por la ventana sin afectarle la niebla morada (por algo son los señores de la Noche... ¿o erán los ninjas?). En todo caso la coña de las gotitas de blandiblup es más aguda en el ático, es decir, tiraditas de músculos para esquivar, cada minuto.
Tarde o temprano, tendrán que bajar a la planta baja, donde se encuentra el auténtico peligro. Si no lo hacen por las buenas, lo harán por las malas (por ponerte un ejemplo: el suelo se derrumba y caéis a la planta inferior...).

B) PLANTA BAJA

5. Salón: Ocupa la mayor parte de la planta baja. En él hay un par de sofás, una mesa rodeada de sillas, una mesita y varios muebles. Todo el conjunto se encuentra sumergido en polvo y olvido. La energía que ha acumulado Tor-Ebruno es tal que, aparte de las gotas de blandiblup, en la casa sucederán otros "fenómenos extraños". De momento, en el centro del salón se ha abierto un portal dimensional y de él empezarán a surgir memonios a saco (puedes ver sus características en el libro base), uno cada diez minutos a partir de las doce. La energía mística ha convertido los animalejos que pululan por la casa (insectos, pequeños mamíferos, anfibios) en autenticos monstruitos, que se han vuelto locos y se atacan entre ellos, atacan a los memonios y, evidentemente, atacarán a los narizones. Cabe destacar:

*El ratón Pérez: ha crecido hasta convertirse en una especie de san Bernardo gris, feo y con caries. Atacará, morderá y mutilará hasta que le paren los pies. A partir de este momento ya no irá a recoger los dientes de los malditos niñitos.

*Moscas tse-tse: las inocentes moscas quevivían en el salón se han transformado en moscas tse-tse que producirán sueño con su picadura a los NJs. Si no lo evitan se dormirán profundamente durante una hora, sin que nada ni nadie pueda despertarlos, y, por si faltaba algo, se encontrarán con Freddy Mugrer mientras duermen, puede resultar caótico (recomiendo la canción: «uno, dos, Fredy está muerto» como musíca de fondo).

6. Cocina: Resulta que la parte del sótano secreto en el que se encuentran los restos del eneno está justo debajo de la cocina. Por este motivo permanecer en ella puede resultar nocivo para la salud. De los grifos saldrá sangre; los cuchillos y tijeras abandonarán los cajones y se lanzarán contra cualquiera que se ose entrar en la cocina (causando 4D de daño). En la nevera se encuentra la entrada al sótano secreto, pero tendrán que pasar de uno en uno y sin prisas, mientras van cayendo gotitas y los cuchillos siguen surcando al aire.

7. W.C.: Un water normal y corriente, a no ser por el rollo de papel higiénico. pues en él está la página que faltaba en el libro de la biblioteca, gracias a Thanos nadie lo ha utilizado. En la hoja se puede leer el conjuro que se ha de pronunciar para que el enano hechicero no renazca (si crees que han llegado demasiado rápido a este punto de la aventura, diles que está en latín arcaico, así que tendrán que cruzar de nuevo el salón, subir hasta la biblioteca y buscar un diccionario, taducir todo el texto y volver a la nevera).

Segundo plato

Si todo ha ido bien, a estas alturas deberían saber qué pasa, conocer la historia del enano, poseer el conjuro y saber que al sótano se accede por lanevera.
Bien, llegarán a un espacio oscuro y frío, una especie de cueva, en el centro del cual se puede verun bonsai negro que brilla intensamente. Ha llegado la hora del enfrentamiento final, Tor-Ebruno, si no han llegado demasiado tarde, está a punto de conseguir su más preciado sueño, se dedicará a lanzar blas de fuego, a coseles la boca para que no pronuncien el conjuro, y a todo lo que se te ocurra (si has visto Bitelchús no te será difícil improvisar). Si a las tres en punto no han acabado con él, será mejor que se despidan de este mundo. En todo caso, si crees que la escena es demasiado light, puedes hacer que lleguen memonios, moscas, bichejos de todo tipo; que caigan más gotas de blandiblup, etc.

El postre

La cuestión es que derrotarán al villano, evitarán la destrucción del mundo, la niebla morada desaparecerá, los memonios volverán a sus mundos, los bichejos volverán a ser normales, y los nombres de los narizones serán escritos con letras de oro en la interminable lista de héroes anónimos.
Déjales un descanso de unos minutos, que saboreen la victoria. Espués, un comando de fanhunters (división especial, exterminio de roleros crónicas) entrará en la casa, intentando reducir a los narizones... pueden enfrentarse a ellos o intentar salir por patas. En todo caso, tanto si hacen una cosa como la otra, la aventura acabará así:
- En el caso de que algún narizón haya muerto, pasa esto: «escucháis un tremendo alarido que rompe el silencio nocturno, una voz más animal que humana, dice: VOLVERE» (a que da susto). «Se acabó, chicos, respecto a la experiencia...)

- Si nadie ha muerto y te has portado como un Animador misericordioso y bondadoso (mal hacho, por cierto), vas y les dices: «en este momento escuháis una especie de sirena que crece en gravedad, de pronto, desaparecéis, y al abrir los ojos os encontráis en vuestra camita, parece ser que todo ha sido un sueño» (y cruza los dedos para que tus colegas no te lapiden).

Freddy Mugrer
«Terror de los Sueños Infernales»
Combate 5 Disparo 2
Músculos 5 Reflejos 5
Neuronas 2 Carisma 1
Agallas 3 Empatía 4
Habilidades: Artes Marciales 2, Defensa 5, Atletismo 5, Arrojar 5, Sigilo 5.
Poderes: Multiformidad 2, Supermovimiento 2, regeneración 5.
Coñas y taras: Atrofia (rostro chamuscado), Archienemigos (todos los vecinos de Elm Street, y su prole), llevar siempre un guante con cuchillas en los dedos /4d de pupa).

Ratón Pérez,
«El Dientes»

Combate 4 Disparo 0
Músculos 5 Reflejos 3
Neuronas 1 Carisma 1
Agallas 3 Empatía 1

Habilidades: Defensa 5, Artes Marciales 3, sigilo 3.
Coñas y taras: Atrofiado (mellado crónico), cenizo.

Tor-ebruno,
«El malo de la peli»

Combate 5 Disparo 3
Músculos 3 Reflejos 3
Neuronas 3 Carisma -1
Agallas 3 Empatía 5
Habilidades: comer la olla 5, intimidar 5, culturilla 5, idiomas 5.
Poderes: Rayo 3, Teleportación 3, curación 3.
Coñas y taras: querer renecer, atrofia

Vladimir Villadiego II.
«Vladi»

Combate 3 Disparo 1
Músculos 4 Reflejos 3
Neuronas 4 Agallas 3
Carisma 3
Empatía 5

Habilidades: Defensa 3, intimidar 5, farolear 3.
Poderes: Vuelo 5,multiformidad 3, regeneración 3.
Coñas y taras: Fobia (ajo, agua bendita, cebolla), ser del Coruña.

EL ANILLO COMUNISTA



por Daniel Bote Corralo y
Marcos García Rodríguez

PARANOIA
PARANOIA
PARANOIA

EL ANILLO COMUNISTA

Nuestros queridos esclarecedors tienen la entretenida y fácil misión de entregar un anillo al alto programador DEST-I-NOO-6, aunque para ello tengan que subir al Alfa-bus, pasar por el SPL y por el SID, evitar a los nueve comunistas negros motorizados, al alto programador GOLLU-M-MER-6 y además tendrán el placer de montar en los triciclos atómicos. Y todo, por un anillo que contiene las fotografías de otro complejo.

Es posible que ésta misión provoque a algunos cierto aire de *dejá vús. Los dejá vús* constituyen alta traición, así es que todo aquel a quién el módulo le recuerde a algo debe pasarse por el centro de terminación más próximo.

El anillo

Se trata de un sencillo anillo de oro que lleva un microfilm en su interior con fotografías de otro complejo en las que se ven una hoz y un martillo. Estas fotos fueron tomadas por un robocóndor que se pasó de ruta. El microfilm fue encontrado después por un alto programador llamado GAND-U-ALF-4 que decidió que lamejor forma de llevar la información a DEST-I-NOO, un romántico como él, era mediante el anillo que había encontrado. Claro que el anillo ya tenía un dueño y éste era GOLLU-M-MER-6, un ciudadano bastante egocéntrico con sus pertenencias que cree que el anillo es su regalo de cumpleaños.

Pero hay alguien a quién de verdad sí interesa el anillo y es él, el mayor STCM (sucio Traidor Comunista Mutante), el señor de todos los comunistas: SA-U-RON-6, quien con estas fotos podría hallar este otro complejo Alfa, provocar una invasión comunista a gran escala y con ello la destrucción de nuestro feliz ordenador.

El alerta-misión

«Atención, atención, se convoca al grupo de esclacedores formado por (los que sean) para una importante misión de ayuda al ordenador. Preséntese en la sala cuarenta del sector ALF inmediatamente. Serán allí recibidos por el alto programador GAND-U-ALF. Sirve al ordenador. El ORDENADOR ES TU AMIGO».

Puede que los Pjs se mosqueen un rato cuando vean este mensaje tan claro y conciso. Deja que se divietan un rato y luego, si no van hacia allí, mándales una docenita de robosoldados. Recuerda la ecuación PARANOIA = MIEDO + IGNORANCIA. Llegar a la sala cuarenta no causará ningún problema a nuestros queridos esclaredores y una vez allí verán a un ciudadano alto y espigado con una barba blanca y una especie de cucurucho en la cabeza, con un atuendo de ligero color gris.

Cuando les veas, les dirá lo siguiente:

«Hermanos, el ordenador ha juntado este grupo de esclarecedores para una misión normal y fácil (su tono de voz se eleva al decir estas palabras). El ordenador, que es vuestro fiel amigo, os ha encomendado llevar este anillo (mientras lo enseña) al ciudadano DEST-I-NOO. Antes, debéis pasar por el SID para recoger unos objetos experimentales. Eso es todo. SED FELICES».

GAND-U-ALF sólo contestará a preguntas sobre el trayecto. Si le preguntan, les dirá que deben coger el Alfa-bus para llegar al SID y que DEST-I-NOO les esperará a las puertas de su casa residencial "ORODRUIN" en la zona índigo del sector NOO. Si alguien pregunta por el anillo, GAND-U responderá "no disponible para tu cs" y si alguno insiste lo liquidará.

Rumores

Antifrankenstein: En el SPL vais a recibir un robot como parte de vuestro equipo; hazlo volar y si puedes avería el Alfa-bus.

IPCP: Ese anillo contiene información que el ordenador todavía no ha visto, cógelo y entrégalo en la terminal más próxima.

Comunistas: Debes robar a toda costa ese anillo, ayudar a tus amigos los comunistas motorizados y, sobre todo, matar a algún romántico como GAND-U o DEST-I y te ganarás muchos puntos de favor.

Córpore Metal y Protecnos: Protege a "Elendil", el robot que os han asignado y elimina a cualquier Antifrankestein que encuentres.

Leopardos de la Muerte: Rompe todo lo que puedas, diviértete y procura que no te pillen.

Libre Empresa: Uuuh, un anillo de oro... Eso puede tener mucho valor para gente que conocemos. Tú róbalo y nosotros lo venderemos.

Románticos: Defiende el anillo como si fuera tu vida. GAND-U y DEST-I son de los nuestros y debes protegerlos también a ellos de los malvados comunistas que los atacarán.

En el SPL

El equipo entregado en el SPL es el siguiente:

- 6 Rifleláser.
- Munición (de cs azul).
- 45 raciones de patatas fritas de algas.
- 12 litros de H2O.
- 25 litros de brebaje espumoso refrescante.
- 25 guantes de la mano izquierda.
- 6 raciones de comida concentrada GALAD-R-IEL.
- 1 robobibliotecario modelo "Elendil".
- 623 de cadena de acero inoxidable.
- 20.235 picaportes para puertas.
- Una caja de granadas de cs rojo.

Para recoger el equipo hay que hacer una cola de 500 metros. Llegados a este punto pueden currir varias cosas:

A) Deciden hacer cola. Si tus PJs hacen eso déjales esperar y luego mándales un escuadrón de robosoldados para que les metan un poco de prisa y apúntales diez puntos de traición. ¡Habrase visto tontería.!

B) Pasan de la cola y dicen que es una misión urgente. Bien, «La nuestra también» les dirán quinientos felices esclarecedores con cara de gran felicidad.

C) Utilizan alguna treta para pasar de la coloa. Bueeeno, podría valer un simple «eres un sucio traidor comunista mutante» para que quinientos felices esclarecedores comiencen una alegre, profunda y sangrienta limpieza de traidores. Si tus PJs hacen esto, puedes incluso premiarlos y quitarles alguno de los puntos de traición acumulados.

Una vez en el mostrador, el alegre y feliz funcionario les entregará todo el equipo simpre y cuando firmen el montón de formularios que lo acompaña.

Algunas cosas sobre «Elendil»

Chasis: Pequeño.
Traición: Piernas humanoides.
Manipuladores: Un brazo humanoide acabado en cinco dedos metálicos y otro especializado en cinco dedos metálicos y otro especializado en cortar hojas.
Fuente energética: Micropilia atómica.
Entradas: Analizador de datos. Audiosensor. Receptor de radio. Videosensor tope. Receptor radiotelegráfico AV.
Salidas: Fonosintetizador. Tansmisor radio.
Otros aditamentos: Extintor.
Blindaje: Kevlar.
Bloques de memoria: 15
Armas: Cortahojas 15
Contrapartidas: Flashback (Robosolado)
Módulo de personalidad: Psicópata.
Avería: En uno de sus peligrosos combates contra los sucios comunistas, su brazo se averió, y esto único a su pasado como robosoldado, hacen que cuando el robot se sienta atacado su brazo empiece a cortar a todos los que tenga delante. El cortahojas se considera como una espada de fusión cuando se emplea como arma.
Miembro de Córpore Metal.
Programas: Uso del cortahojas. (15).

El Alfa-bus

Dado el largo trayecto entre el SPL y el SID, GAND-U ordenará a los PJs que cojan el Alfa-bus. Pero, ¿que és el Alfa-bus? El Alfa-bus es el medio de transporte más común del complejo Alfa. Se trata de los antiguos autobuses de San Francisco pero readaptados a la nueva era del ordenador, es decir con motores de fusión fría creados por los chicos del SID y con las curiosas normas del ordenador. Los que no tengan sitio sentados tendrán que ir ¡colgados del pie a la barra de arriba! Dada la velocidad casi absurda que alcanza nadie quiere ir de pie y eso provoca graves altercados entre los pasajeros.Los que van sentados llevan doble cinturón de seguridad y el conductor se sujeta con toda clase de cachivaches del SIS.

Si los PJs no están espabilados pueden perder su plaza de asiento con la consiguiente necesidad de estar colgados de un pie durante un trayecto de diez minutos. Si esto les pasa tendrán que tirar por AGI+FUE/2 para mantenerse en pie y si no caerán, lo que les obligará a tirar en el diez dela tabla de daño una vez cada minuto. Si han tenido más suerte y están sentados, hay que tirar para ver si los cinturones son defectuosos (posibilidad de un 50%). Si el cinturón fuera defectuoso el esclarecedor saldrá disparado (tabla ocho de daño). Ah, se nos olvidaba, el colgar de la barra es una orden del ordenador y no cumplirla significa traición y eso se castiga con (música de fanfarrias): LA INMEDIATA EJECUCION.

Cuando lleven unos cinco minutos montados aparecerá por el lado del conductor un motorista negro en una negra moto con un largo neurolátigo. Es uno de los nueve terribles motoristas oscuros y tiene las siguientes habilidades:

Generador de plasma-20, Neurolátigo-20, Sigilo-22, Intimidación-19.

Lo primero que hará será disparar sobre el conductor y si nadie lo evita seguirá destruyendo el Alfa-bus. Todos los disparos contra él tendrán un -3 por estar en movimiento. Ah, y si nadie sustituye al posiblemente muerto conductor, el Alfa-bus se estrellará en 1d20 turnos.

Conduciendo el Alfa-bus

Si algún PJ coge los mandos del Alfa-bus, se encontrará lo siguiente:

1. Gran volante deportivo: Es un volante sacado de un ferrari Testarrossa que el SID encontró en el exterior. Funciona bien pero tiene un 5% de posibilidadesde quedarse atrancado a la izquierda.

2. Indicador de RPM. Indica hasta 100000 RPM.

3. Indicar de Km/H. Marca hasta infinito, por supuesto. Corren rumores que no se puede llegar a esa velocidad pero todos los rumores son traición.

4. Cada uno de estos botones es un video de MADO-N-NAH, exceptuando uno, que es un video de propaganda comunista. Una vez activado, el botón comenzará a emitir la película por la pantalla del Alfa-bus. Por supuesto, puede ser divertido ver que hacen los esclarecedores contra unos pasajeros que les llaman traidores a velocidad de vértigo. Las películas son «MADO-N-NAH contra los comunistas» partes I, II, III y IV; y en el 5° botón por la izquierda «Hazte comunista, ciudadano».

5. Botones de aire acondicionado. De izquieda a derecha: Frio intenso, Frio Templado, Calor, Calor tórrido. Por supuesto que en el Complejo Alfa hace siempre la temperatura ideal, pero los autobuses de San Francisco sí los necesitaban y en el SID pensaron que quedaban bonitos. Si los PJs activan cualquier botón excepto el de «templado», empezarán a sentir los efectos de no llevar la ropa adecuada y tendrán que pasar una tirada de resistencia para no desmayarse.

6. Estos dos botones sirven para abrir y cerrar las puertas. El azul sirve para cerrar las puertas y el rojo, que está atrancado, sirve para abrirlas. Las puertas podrían abrirse manualmente de todas formas, pero los PJs no lo saben.

7. Acelerador. Funciona, pero tine una pega: Una vez presionado se quedará en la posición de acelerar y sólo podrá ser desbloqueado si por un casual alguien aprieta el botón de frio intenso. Explicación (si es que era necesaria): En la última revisión, alguien del SID cometió un ligero lío de cables y puedes imaginar los resultados. Recuerda que si el botón de frio intenso es activado, los PJs deberán pasar una tirada de resistencia para no desmayarse.

8. Pedal del turbo-ractor de fisión fría del Alfa-bus. Los chicos del SID decidieron probar la nueva generación de turbo-reactores en el Alfa-bus, un medio de transporte que necesitaba de más velocidad para llevar a nuestros esclarecedores a sus constantes misiones. Una vez presionado el botón, los PJs alcanzarán la velocidad infinita (aunque esto sea imposible) e irán realmente deprisa, por lo que deberán ir bien agarrados si no quieren tirar en la tabla 13 de daño. A propósito, si hay algún avispado PJ que va en la barra «pies arriba», tendrá un 95% de posibilidades de caer al suelo al igual que los pasajeos. El daño se mirará primero en la tabla de accidentes y caídas (de 0 a 5 metros) y luego en la de daño 13.

9. Frenos. Funcinan bien. El ünico problema es que frena en seco -sí, sí, en seco, en el más estricto sentido de la palabra- con lo que nuestros PJs pueden salir disparados hacia el cristal delantero del Alfa-bus. Si algún PJ estaba en el suelo al frenar, tira en la tabla de daño 16, y si además se habían activado los turbo-reactores, la tirada es en el 20. Si más de dos PJs se pegaran contra el cristal, éste se romperá, con lo cual hay que añadir a todo lo anterior una tiradita en la tabla de accidentes de 101 a 1000 metros al contactar con el duro suelo del complejo Alfa.

10. Video confesor ambulante del ordenador. El ordenador suministra en este confesor datos sobre el estado de los pasillos por los que pasa el Alfa-bus, así como un completísimo libro de ruta que indica por dónde debería avanzar el vehículo. Claro que si el conductor muere o queda inconsciente, el Alfa-bus irá dondelos PJs lo lleven, así es que lo más seguro es que se pierdan. Si algún PJ ve la luz y se le ocurre pedir al ordenador que le ayude, éste le dará un libro de ruta para llegar al SID.

Cada vez que un PJ intente conducir el Alfa-bus, deberá pasar una tirada de talento mecánico/2. Si la falla, se equivocará de pasillo y si pifia, se estrellará bruscamente contra una pared (Daño 19 para todos los ocupantes del Alfa-bus). Si están activados los turbo, cualquier fallo significará un accidente y sólo un exíto crítico salvará a nuestros PJs de equivocar la ruta.

Nuestro querido comunista motorizado seguirá atacando a los Pjs mientras pueda o hasta que alguien active los turbo-reactores.

Los triciclos motorizados

Si tus esclarecedores no son extraordinariamente afortunados (que no lo serán), lo más normal es que se pierdan, se estrellen, o se bajen corriendo del Alfa-bus. Si esto no ocurre (que ocurrirá) pasa al epígrafe «EL SID, diversión y fantasía».

Oh, qué raro, sigues aquí. Pues bien, nuestros desafortunados esclarecedores se encuentran perdidos en Dios sabe qué parte del complejo y necesitan llegar al SID, así es que seguramente alguno empezará a buscar un medio de transporte para llegar hasta allí (y si no el ordenador los reclamará por los altavoces). Es en este momento cuando encontrarán unos extraños vehículos a tres ruedas.

La historia de los triciclos motorizados

El ordenador ha tenido la brillante idea de educar a sus más tienernos retoños en educación vial. Para ello, ha hecho fabricar en el SID una generación de triciclos equipados con motor nuclear en los que sus tiernos retoños aprendan lo incómodo que es atropellar a un ultravioleta o entrar en un pasillo índigo sin autorización. Estos triciclos van equipados con un motor de fusión y un piloto automático que lleva al pasajero donde éste desee. Sólo hay un problema y es que lo hace inmediatamente con lo que no dará tiempo a ponerse el cinturon de seguridad si no se pasa una tirada de AGI/4. El triciclo saldrá entonces disparado con o sin esclarecedor. Al final, es posible que los pobres esclarecedores se den cuenta de que lo mejor es primero ponerse el cinturón y luego elegir la destinación. El daño por acer de un triciclo se mira en la tabla de accidentes y caídas de 0 a 5 metros.

EL SID, diversión y fantasía

Más pronto o más tarde, nuestros amigos llegarán al SID. Allí les espera el profesor BACTER-I-OO. A su llegada, les espetará «Ah, por fin habéis llegado...Os esperábamos hace dos días. Bueno, no importa. Aquí tenéis una serie de artefactos que debéis porbar».

A) Un modulador sicopositrónico elencial. En realidad, se trata de un alterador de la mente de los robots. Para saber cómo se altera, tira 1d20: 1-6, el robot queda paralizado; 7-12, el robot atacará a todo ser humano que encuntre; 13-19, el robot huirá aterrorizado entre gritos de «¡Desconexión, no!, ¡Desconexión, no!, 20, el robot es destruído al estallar su UCP.

B) Un cepillo ultrasónico: Además de cepillar a velocidad de la luz, es un arma «efectiva», por su diminuto rifleláser interno. Toda tirada de 17 o más producirá un brutal lavado de dientes (Tabla de año 6). Mide más o menos un metro.
C) Una reproducción de forma humanoide en plástico de un sujeto orgánico femenino (una muñeca, vamos). EL DID lo encontró en el exterior y decidió examinarla para saber lo que era. La conclusión fue que no era más que una muñeca. Sin embargo, se equivocaron y si algún PJ se le ocurre tirar de la anilla que tiene a su espalda, hará estallar en seis metros de radio una bomba que produce daño en la tabla 20 y tarda 1d6 minutos en estallar. Adamasi, que así se llama la muñeca, dirá también «Te quiero mucho».

D) Un transitor. Se trata de un antiguo transistor que el SID quiere probar para ver si todavía funciona. Ellos no lo han conseguido y están seguros que los esclarecedores tampoco podrán, pero les estorbaba y así se lo quitan de enmedio.
Si alguien pasa una tirada de ingeniería electrónica, se dará cuenta de que las pilas pasaron a mejor vida hace mucho tiempo pero que aún conserva un enchufe a la red.

Si es activada, tira 1d20: 1-5, no se oye nada; 6-10, un programa con las canciones favoritas del complejo Alfa; 11-15, un par de purgadores conspirando para matar al ordenador. Si los denuncian, dales a tus PJs 100 PC y quítales 3 puntos de traición (y si no lo hacen, añádeles 220 puntos de traición). Si sacan de 16 a 20 en la tirada, habrán conectado con el exterior: Frases como «María, pásame el chorizo» o «¡Niño!, no te comas los mocos» será lo más coherente que oigan, aunque puede que también se oiga algo de un tal Joaquín Luki, tu amigo JL en FM que te manda muchos besitos.

Cuando hayan terminado de repartirse el equipo oirán un estruendo «como si un robotanque entrara en una cacharrería» y verán también a todos los técnicos del SID huir aterrorizados. Si tus PJs no salen corriendo, verán un enorme animal gris con enormes orejas y dos largos pinchos. Además, tiene una nariz muy grande (parece que ha mentido como aquel esclarecedor PI-N-OCH-6). No atacará a los PJs a no ser que se pongan en su camino a lo ataquen. Si esto sucede: Cuernos 19 (daño 15), topetazo 13 (daño 18), pisotón 15 (daño 20). Además, puede intentar apresar a un PJ mientras hace dos otros ataques. Si alguien pasa una tirada de percepción podrá ver que el elefante lleva una placa que pone K=NUM-U-kIL-6. El es el dueño del elefante y está bastante cabreado desde que alguien se lo robó de su zoo privado. Ese alguien fue una facción de los leopardos de la muerte que además lo han dejado suelto por el SID para poder gozar con sus múltiples destrozos. Si nadie lo detiene seguirá aplastándolo todo hasta que tope con el generador atómico. Si tus PJs ya se han largado a estas alturas, recibirán daño en la columna 6. Caso contrario, clon nuevo (y bye-bye al elefante).

GOLL-U-MER-6

Después de que los robobasureros inicien el desalojo de lo que antaño fuera al SID del sector NOO, los PJs deben seguir camino al barrio ultravioleta del sector donde los espera DEST-I-NOO. Mientras se dirigen hacia allí, un sujeto bastante extaño seguirá a los PJs. Se trata de GOLL-U-MER que los sigue con la sana intención de matarlos y quedarse con SU anillo. Su táctica es muy sencilla: matará uno por uno a los esclarecedores y cuando solo quede uno lo ejecutará sumarísimamente por desacato al artículo 135.17/69ª-12b. Si algún PJ le hace la más mísera herida, nuestro amigo tratará de embaucarle para que no le dispare y huirá apresuradamente. Habilidades: Espada energética, 8; Embaucamiento, 17; Supervivencia, 17.

La historia de GOLL-U-MER

Hace algunos años (sí, sí, años) SME-A-GOL-2, que así se llamaba él en un principio, compartía misión con DE-A-GOL-3 en el exterior. Cuando observaban un río DE-A-GOL encontró un brillante anillo. SME-A-GOL, que cumplia años aquel ciclodía, decidió que el anillo sería un buen regalo de cumpleaños. DE-A-GOL no quiso darselo, por lo que SME-A-GOL lo denunció al ordenador por desacato al árticulo 135.17/69-125. El ordenador que los escuchaba por una grabdora,fallo a favor de SME-A-GOL, ya que era su cumpleaños. De esta forma DE-A-gol fue ejecutado impunemente y SME-A-GOL fue ascendido a ultravioleta (y es que los designos del ordenador son inescrutables). A pesar de esto, SME-A-GOL, consumido por su culpa, decidió cambiar su nombre y huir a una de las zonas más deshabitadas del complejo: El centro residencial «Montañas Nubladas».

El ataque de los comunistas motorizados vivientes

Si GOLL-U-MER no ha conseguido su objetivo de robar el anillo, los PJs oirán un gran estruendo y verán unas motos que se les acercan a gran velocidad. Son los nueve motoristas oscuros motorizados (u ocho, si los esclarecedores se pelaron al que asaltó el Alfa-bus). Los PJs deben pasar una tirada de AGI/2 para evitar las motos. Una vez evitadas, empezarán a disparar a los esclarecedores con generadores de plasma instalados en las motocicletas (recuerda que tienen un -3 a dar y ser dados).
Si un personaje da a un comunista motorizado, tira 1d20. Si saca 15 o más, el comunista cae de la moto y se hace un daño en la tabla de accidentes y caídas equivalente a 201 a 500 Km/H. Si el resultado es un crítico, el motorista explotará con su moto y morirá vaporizada (Oooh, qué bonito). Si los PJs sobreviven a este ataque podrán continuar camino hasta la zona residencial ultravioleta.

Final y sesenlace

Llegados a este punto, pueden suceder varias cosas:
A) Los esclarecedores matan a GOLL-U-MER. Llegarán sin ningún problema a la zona, donde les recibirá un tipo alto y rocoso llamado DEST-I-NOO, que recogerá el anillo y les dará las gracias. Si los PJs le piden una recompensa, les dará 1000 PC y un libro de 1200 páginas en el que están todos los formularios necesarios para que puedan quedarse con el material que les han dado en el SID y el SPL.

B) Los esclarecedores no matan a GOLL-U-MER. Justo en el instante en el que alguien le entregue el anillo a DEST-I-NOO, algo saltará de la nada y pegando un mordisco tremendo se llevará entre los dientes el dedo del pobre esclarecedor con el anillo y saldrá corriendo. Se trata de GOLL-U-MER, que cuando parezca alejarse de los Pjs será frito por el lanzallamas de DE-A-GOL-6, que ha querido vengar a su hermano y destruirá también el anillo. Este está fundido y el microfilm se ha perdido, con lo que DEST-I-NOO se mosqueará mucho y hará pagar a los esclarecedores 200 PC (o su ropa, caso de no tenerlos). Siempre pueden desobedecer, pero esto es traición y eso se castiga con (música de timbales) la SUMARISIMA EJECUCION.

C) Los esclarecedores perdieron el anillo. Este irá a parar a manos de SA-U-RON-6. Entonces, ocurrirá lo impensable: Los verdaderos comunistas no quieren colaborar y le soltarán «Camarrada, estos son tiempos de apertura. Estamos en la era de la del Ciberperroistroica, saluda a nuestros amigos capitalistas.» Al escuchar esto, SA-U-Ron entrará en cólera y aún sin la ayuda del otro complejo convocará todos los comunistas para un ataque masivo contra el Ordenador jamás visto en muchos años. Será una batalla cruenta y prolongada... Un día después todo volverá a la normalidad y los informativos ensalzarán la victoria aplastante del ordenador contra los comunistas y la completa aniquilación de estos. Esto, obviamente, es falso, pero los comunistas supervivientes se cuidarán mucho de contradecirlo, puesto que tarderán bastante en recuperarse (pasarán un mínimo de tres días hasta que se produzca un nuevo sabotaje).

En fin, así es el complejo Alfa...¡Oh, ¿no te habrías creído que estabas en la Tierra Media?!

Vampiro: La Mascarada

Hermanos de Sangre



Por Mar Calpena

Hermanos de Sangre

Esta aventura transcurre en Barcelona, por lo que se supone un cierto grado de conocimiento de la ayuda de Barcelona by night (Líder 46 o Líder 3). De todas formas, es fácilmente adaptable a cualquier otra ciudad que al narrador se le antoje. Convendría que en el grupo hubiera al menos un personaje con un nivel razonable de callejeo o de contactos con la policía.

Hermanos de sangre es una aventura destinada a hacer que los jugadores traben conocimiento con el Sabbat de Barcelona.

Tema y ambiente

¿Existen las relaciones personales desinteresadas? Quién es tu verdadero amigo, el que te da lo que le pides o el que mira por tu bien? ¿Tienen derecho tu familia y amigos a elegir tu destino? ¿Qué ocurre cuando tus lealtades están divididas? ¿Cuándo se convierte el cariño en dependencia?. En *Hermanos de sangre* la intriga está protagonizada por gente que da la respuesta más negativa posible a estas preguntas.

El ambiente debe ser de continua desorientación y dudas por parte de los personajes. ¿,Están siendo manipulados? ¿Qué se esconde detrás de cada asesinato? ¿Cómo hay que solucionar la cuestión?

El corazón de un poeta

Duerme la ciudad y en un lugar oscuro junto al mar está tocando un músico de jazz. Miras hacia mí, y en tus ojos cansados puedo ver que hay un nombre escrito de mujer .. (El último de la fila: «Son cuatro días «).

Poco tiempo después de la presentación de los PJs en Barcelona, éstos recibirán una llamada de teléfono de Anastasi Genís, un Toreador que es posible que conozcan de oído o hayan visto alguna vez. Éste los convocará al Peregrino, un minúsculo bar justo al lado de la Plaza de San Jaume (en la que están el Ayuntamiento y la sede del gobierno de la Generalitat) en pleno Barrio Gótico. Una tirada de inteligencia hará caer a los personajes en la cuenta de que el bar en cuestión está muy cerca del Karma, que suele ser el lugar de encuentro de la mayoría de vampiros de la ciudad, por lo que es extraño que Genis no los haya convocado en el propio Karma...

El Peregrino es un bar bastante pequeño y oscuro situado en una estrecha calle lateral y parcialmente tapado por el cartel de un restaurante chino. Los asientos son de bambú, y en las mesas de madera hay colocadas velas. Un póster anuncia que los lunes se tira el tarot, pero hoy es martes y en el bar sólo hay un pequeño grupo de guiris y un borracho que apoyado en la barra destroza una versión de «Feclings». Los trinos del borracho son, por suerte, bastante moderados y no impiden oír la música de fondo, un popurri de jazz, música celta y new age en plan siniestro del estilo de los «Dead can dance» o incluso danzas de los indios norteamericanos.

En la última mesa del bar está sentado un hombre de mediana edad bastante guapo con el pelo rubio engominado y una larga gabardina oscura sobre ropa hippie de diseño. El tipo en cuestión tiene una pinta sofisticada que contrasta un poco con el encanto del local. Se trata de Anastasi Genís, quién les recibirá con la mirada perdida y aspecto de impaciencia. Si en el grupo hay algún Toreador, tú debes juzgar cual será su relación con Genís y Tatiana y hacer las alteraciones pertinentes. En cuanto los PJs tomen asiento les dirá lo siguiente:

«Supongo que alguno de vosotros ya debe conocerme -dice con un tonillo ligeramente vanidoso- yo, en cualquier caso, he oído que lleváis poco tiempo en la ciudad por lo que quizás podáis ayudarme con una cierta discreción. Para ser sincero, preferiría que esto no llegara a ser conocido por Berenguera a no ser que sea muy necesario.

En 1924, y en premio a mi comportamiento, el anterior príncipe de Barcelona, me dio permiso para crear un chiquillo. Yo hacía tiempo que tenía los ojos puestos en la modelo de un pintor amigo mío. Ella decía llamarse Tatiana, y afirmaba que descendía de los Romanov. Tuvimos una relación, y aunque su comportamiento provocó que rompiéramos, siempre hemos mantenido una cierta amistad, así como negocios comunes por lo que aún nos veíamos de vez en cuando. A mí ella me daba mucha pena. Nunca supo conservar el dinero que ganaba y cuando su cara empezó a ser demasiado popular tuvo que dedicarse a la prostitución para pagar un sitio donde dormir durante el día. Las cosas le fueron muy mal durante una temporada, pero nunca quiso aceptar ni un duro de mí y prefirió vender su cuerpo.

Anastasi Genís, poeta
Clan Toreador

Decima generación (Abrazado 1908)
Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2, Carisma 4(sofisticado), Manipulación 2, Apariencia 4 (fascinante), Percepción 3, Inteligencia 4 (creativo), Astucia 3.

Habilidades principales: Empatía 3, Actuar 1, Alerta 1, Intimidación 2, Etiqueta 4 (mundillo intelectual), Poesía 3, Lingüística 4 (alemán), Conducir 1, Sigilo 2.

Disciplinas:Auspex 1, Celeridad 1, Presencia 2.
Trasfondos:Fama 1, Recursos 2, Posición 2, Rebaño 1, Criados 1.
Virtudes: Conciencia 5, Autocontrol 4. Coraje 4.
Fuerza de voluntad: 3. Humanidad: 8. Reserva de Sangre: 13/ 1 PS por turno. Interpretación: "Se trata de una situación propia de tragedia griega. Me veo muy afectado por el tema y desearía que gente más ... *práctica* lo llevara".

Berenguera,
príncipe de Barcelona Clan Ventrue
Quinta generación

Abrazo: 890
Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 4 (aristocrática), Percepción 5 (perspicaz), Inteligencia 5 (astuta), Astucia 4 (aguda).
Habilidades principales: Actuar 3, Empatía 2, Liderazgo 3 , Conducir 2, Etiqueta 5 (mundillo medieval, la habilidad no le servirá de mucho a no ser que no se encuentre con otro antiguo), Sigilo 3, Burocracia 3 (no está especializada pero se trata sobre todo de burocracia municipal), Finanzas 3, Informática 1, Leyes 1, Ocultismo 3, Política 4 (política dentro de la Camarilla), Historia 4 (historia de Cataluña).
Disciplinas: Fortaleza 5, Potencia 2, Auspex 3, Dominación 4, Celeridad 1
Trasfondos: Posición 5, Rebaño 3, Intluencia 1, Recursos 3, Criados 2 (guardias de seguridad ghoules).
Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 4.
Fuerza de voluntad: 6 Humanidad: 6. Interpretación: «¿,Cual es tu problema, neonato?».

Ahora había empezado a remontar; vivía con una compañera con la que trabajaba algunas veces *a dúo,* en fin, ya me entendéis...

Yo las iba a visitar de vez en cuando. El caso es que el domingo fui a ver a Tatiana y me encontré con la puerta del apartamento mal cerrada. Lo que había detrás era horrible. Allí estaba ella desangrada, en un sopor que yo sólo conocía por las historias. En todas partes había señales de lucha. Thais, que así es como decía llamarse su compañera de piso, no estaba. Ahora Tatiana está en mi casa. Si quiero que se recupere del sopor sé que debo hablar con Berenguera, pero temo que me acuse de no cuidar de mi progenie y además no quiero que sepa por qué fui a ver a Tatiana. Por eso necesito que descubráis que pasó exactamente».

Si los Pjs han seguido la parrafada con atención, aparte de pactar un precio por sus servicios (como unas cien mil pesetas más el libre uso del coche de Genís) querrán informarse de algunos detalles más sobre la movida, aunque deberán vencer las reticencias del poeta.

Los negocios conjuntos que tenían Genís y Tatiana eran que ésta actuaba como su camello. La noche de los hechos, Genís fue a buscar material para hacerse una rayitas antes de lar-

gase a la última fiesta intelectual. Genís no quiere que Berenguera se entere ni remotamente de esto, pues ya tuvo problemas cuando se llevó un cuadro «accidentalmente» del museo de Arte Contemporáneo años atrás. A Berenguera le ha dicho que Tatiana se ha ido a pasar una temporada a París, y aunque sabe que le tendrá que decir la verdad bastante pronto, quiere intentar resolver todo el asunto antes de que a nadie se le ocurra acusarlo.

Anastasi sabe muy poco de Thais. Sólo hacía unos meses que ella y Tatiana trabajaban y vivían juntas. Tatiana es una rubia de rasgos delicados, mientras que Thais es la típica morena explosiva. Se habían conocido mientras hacían la calle por la Avenida Juan XXIII, y por lo que Anastasi sabe, Thais es huérfana. Su única familia consiste en un hermano legionario que estaba en un hospital militar de Ceuta. Genís no la cree capaz de haber reducido a Tatiana en una pelea, y en realidad, tampoco se le ocurre ningún motivo por el que las dos pudieran haberse peleado.

Tras esto, les dará la dirección de las dos chicas, un pisito situado relativamente cerca de los alrededores del campo del Barça. Por lo que Genís sabe (si es que a los PJs se les ocurre hacer la pregunta), no solían atender a sus clientes en su propia casa, motivo por el que es muy probable que el agresor supiera lo que estaba haciendo. Genís les dará las llaves del piso para que empiecen a investigar esa misma noche.

La verdadera historia

Tras una temporada de compartir piso, Thais descubrió que Tatiana era una vampira y le pidió que la convirtiera en su chiquilla. Tatiana no quiso acceder inmediatamente y la convirtió en su ghoul, pero esta situación no era del agrado de Thais, que ya entreveía en el vampirismo una salida a su vida de pobreza, y escribió a su hermano para contarle lo ocurrido dando por hecho que Tatiana la iba a abrazar. En el transcurso de una de sus salidas nocturnas, Thais entró en contacto con el Cuchillo Negro (una de las facciones del Sabbat de las que te hablábamos en el LIDER 46), quiénes le ofrecieron la inmortalidad que tanto buscaba. Thais sobrevivió a los ritos de los Sabbat y ahora da vueltas con ellos cerca de la zona donde solía trabajar, pero ha roto el contacto con Tatiana. Su hermano, por su parte, es una verdadera bestia parda y estaba recluido en un hospital militar en observación preventiva por su carácter psicótico. Ello no le impidió huir cuando vio que lo único sano de su vida, su querida hermana, se le escapaba para siempre para convertirse en una no-muerta. Viajó hasta Barcelona y entró en el piso de las dos chicas con la llave que su hermana le había dado por si alguna vez volvía a la ciudad y ella no estaba. Como era casi al amanecer, encontró sólo a Tatiana, quién le comunicó que su hermana se había ido, si bien no sabía adónde. El hermano de Thais enloqueció aún más y atacó a Tatiana. Llevado por el deseo de ser como su hermana y ayudado por la inminente salida del sol, consiguió reducirla y bebió su sangre creyendo que ésa era la manera de convertirse en un vampiro. A la noche siguiente es cuando Anastasi Genís fue a ver a Tatiana y se la encontró en sopor. A partir de ahora, el hermano de Thais, ya definitivamente enloquecido, irá en pos de la sangre de las prostitutas que trabajaban cerca de su hermana, empezando por las que se le parezcan. Sólo los PJs o el Sabbat pueden pararlo, pero en cualquier caso es una seria amenaza para la Mascarada. Para el hermano de Thais utiliza los atributos del libro de reglas para un agente de SWAT.

Mi casa es tu casa

El piso donde vivían las dos chicas está situado en unos bloques cercanos a la Avenida de Juan XXIII dónde hacían la calle. Una tirada de idea revela que a pesar de que por la noche la Avenida es un Sitio chungo, el barrio es claramente de clase media/media-alta (el club de polo está a un tiro de piedra). En el piso hay poca cosa relevante, y sin ser lujoso en absoluto, no está mal decorado y podría pensarse que es un piso de estudiantes. Tatiana y Thais preferían ahorrar que dejarse el dinero en lujos, pero no querían trabajar en ningún sitio donde se las pudiera controlar.

Si los PJs son tan inútiles como para no haber pedido la llave a Genís (en las tres veces que probé la partida, jamás se les ocurrió), déjalos que despierten a los vecinos, revienten la cerradura... Total, en la casa hay pocas cosas que aporten ninguna información. Si se fijan, verán alguna que otra foto de Thais y su hermano, así como alguna agenda con la dirección del cuartel dónde éste residía (si tus jugadores no te dicen explícitamente que eso es lo que andan buscando, no la verán). En el cuartel podrían informarlos de que ahora el hermano de Thais es un prófugo. Debajo de una silla hay algo así como dos kilos de coca repartidos en varias bolsas. Deja que los jugadores se coman el tarro pensando que es un asunto de drogas, perderán el tiempo lastimosamente. La opción clara a seguir es ir a investigar la zona donde Thais y Tatiana hacían la calle.

El oficio más viejo del mundo

La Avenida de Juan XXIII describe un amplio círculo que enlaza la Avenida Diagonal con algunas de las facultades de la Universidad de Barcelona (cerradas durante la noche), el pequeño cementerio de Les Corts, un pequeño campo de fútbol para los equipos de tercera regional del barrio y el estadio del F.C. Barcelona. Se trata de una avenida con dos carriles de circulación y una acera central que no está asfaltada. Aunque es una zona relativamente segura por dónde pasar de noche, siempre hay un número considerable de prostitutas y travestis apalancados junto a barriles con hogueras. Deja que los personajes investiguen aquí y allá un ratito. El chulo de Tatiana y Thais era «Er Didi», quién ofrecerá a los PJs otras chicas mejores. La información que éste puede aportar sobre ellas es muy poca. Trabajaban juntas a menudo desde que se conocieron, y eran, con mucho, las más independientes de todas las que estaban por la zona. Él recibía una parte de los ingresos de ellas sólo por hacer que se llevaran a los mejores clientes, pero nunca por defenderlas o como resultado de amenazas, ya que eran claramente diferentes al resto de las chicas y tenían una especie de aura que imponía respeto.

«Er Didi» es un tipejo similar a Makinavaja, pero con un brillo bastante más peligroso en la mirada. Lo mismo les puede proporcionar armas u otro material difícil de conseguir a los PJs, como intentar atracarles, pasando por todo tipo de ofertas (los PJs masculinos pagando y los femeninos cobrando). «Er Didi» tiene un nivel bastante alto en callejeo y arma blanca. Rolea la escena un rato y haz que los personajes intenten averiguar la reacción de las compañeras de Thais y Tatiana. La mayoría las consideraban bastante raras por hacer la calle, dado que hubieran podido encontrar trabajo en una sauna con facilidad. Cuando lleven un tiempo husmeando por la zona y ya los hayas agobiado a proposiciones guarras, haz que tengan una pequeña sorpresa.

Cara al sol con la camisa negra...

«Skins y chupones ¡Qué grima!» (El playtester revientapartidas por excelencia).

De repente, las prostitutas empezarán a correr, al tiempo que en lontananza se atisba el brillo de algo semejante a las bolas de billar. Aparecen un número de vampiros del Cuchillo Negro (cómprate el LIDER 46/3 de una vez) equivalente al de los PJs+ld6, armados con navajas y bates de béisbol. Se impone una ligera carrerita. De todas formas procura que los skins rodeen a nuestros héroes, porque si no se perderán la oportunidad de hacer una tirada de percepción. Si la pasan, se darán cuenta de que una de las tres chicas del grupo es Thais... con el pelo bastante más corto. Para ser exactos, de su impresionante melena morena sólo queda el flequillo y un par de greñas en la nuca. ¿Que los PJs quieren que venga con ellos?... ¿no lo dirás en serio?. Si los PJs se encuentran en el coche de Anastasi Genís, éste será rayado y sacudido. El encuentro con el Sabbat puede tener lugar más tarde o en alguna de las noches siguientes, pero siempre será en los tonos más desagradables. Los miembros del Sabbat conminarán a los PJs a dejar su zona o a ponerse *cara al sol* (graciosillos, los chicos). En cualquier caso, unas pocas cosas pueden deducirse del encuentro si éste se lleva de la forma más diplomática posible y se utilizan disciplinas como Auspex.

- Thais no sabe nada de lo que le ha ocurrido a Tatiana ni de la fuga de su hermano.

- No hay otra forma que la violencia de convencer a Thais de que se aleje del Sabbat. Los considera su verdadera familia y no quiere saber nada más del resto del mundo.

-Los skins consideran los daños y destrozos contra los personajes y el coche una advertencia.

Si los PJs se meten en el cementerio de Les Corts ya pueden ir pensando en afeitarse. Los miembros del Sabbat son vampiros de generaciones 13 y 14 (rebaja los atributos) y tienen casi todos un mínimo de 2 ó 3 en arma blanca y pelea. Uno o dos pueden tener una arma de fuego.

Si los PJs no han huido, la discusión (o la pelea) se interrumpirá por el sonido de una sirena. Los skins huirán (gastando puntos de sangre en Celeridad si fuera necesario) hacia el cementerio. Por cierto, que si el encuentro se ha producido en el interior de éste, el Cuchillo Negro será todavía más ruidoso y desagradable, rompiendo alguna de las lápidas de la zona judía y cantando a grito pelado mientras juegan al gato y al ratón con los personajes (con lo que la sirena sólo se oirá con una tirada de Percepción a dif. 8).

Un taxi con luces azules

Un coche de la policía (Policía Nacional es lo más probable) pasará por el lado de los PJs e irá a meterse en el descampado que hay detrás del complejo deportivo Juan XXIII (es decir, el cutre-campo donde juegan equipos de la talla del Giné-Car o la Joventut Castells). El descampado, que teóricamente sirve de aparcamiento los domingos por la mañana y durante los partidos del Barça, es el sitio más frecuentado a la hora de realizar «servicios» durante la noche. Una tirada de Callejeo en normal permite darse cuenta de que es extraño que la policía efectúe una redada si no pasa algo gordo o no se está en período electoral. Por otra parte, si el problema eran los skins, la policía ha ido en otra dirección. ¿No tenéis curiosidad?

Una llamada anonima ha alertado a la policía de que se ha encontrado un cuerpo prácticamente desangrado en el campillo. Si los PJs consiguen acercarse a la zona (y te aseguro que no es imposible) se encontrarán a un par de maderos (policías nacionales) con cara de desconcertados. En el suelo yace una chica con una larga melena negra, similar a la que solía lucir Thais. Tiradas de medicina o posteriores contactos con la oficina del forense revelarán que murió por una hemorragia causada por un objeto punzante en el cuello. No hay marcas de colmillos sino una incisión hecha con un objeto punzante, por lo que no parece obra de un vástago (el hermano de Thais comprobó, tras morder a Tatiana, que el método no era sencillo y prefiere usar un estilete). Si los PJs se han ido, en la edición de los periódicos de *dos* días más tarde (puesto que las ediciones del día siguiente ya están cerradas) aparecerá una noticia corta (un breve) relatando la aparición de un cadáver desangrado. El breve no aporta mucha información y viene de la agencia EFE, que a su vez ha sido informada por la policía. Los PJs pueden enterarse de los hechos por Anastasi Genís o por Berenguera.

Que viene la seño

En algún momento, y dependiendo de lo que suceda en los encuentros con el Sabbat o en las investigaciones de los PJs, Berenguera se enterará de lo que ocurre. Si es Anastasi Genís quién le cuenta la misión de los PJs le reprenderá como a un mal hijo y se preocupará por la suerte de Tatiana, pero se negará rotundamente a administrarle la sangre necesaria para que salga de su sopor hasta no tener pruebas de si hubo una ruptura de la Mascarada.

Si Berenguera se entera por alguien ajeno al asunto de la curiosa coincidencia de la aparición de los PJs en una zona del Sabbat donde además se van sucediendo los cadáveres desangrados... sé creativo con el castigo. Desde una bulla masiva, hasta hacerles tomar un vínculo de sangre, pasando por un destierro temporal si no se conducen con más discreción. Recuerda que Berenguera fluctúa siempre entre la manía persecutoria y el ansia de sobreprotección a los neonatos.

Es preferible para los PJs que Berenguera sepa lo que sucede lo antes posible si es que quieren evitarse problemas y poder utilizar los contactos de ella.

Caldeando el ambiente

El orden en que sucedan los acontecimientos a partir de ahora depende de cada Narrador. Cada una o dos noches aparecerá otro cadáver desangrado (el hermano de Thais se cree ya un vampiro, y como tal supone que debe cazar) por alguna zona cercana a la avenida. Mira el mapa, que por una vez me lo he currado.

La zona se irá vaciando progresivamente de prostitutas, quiénes empezarán a exigir mayor seguridad y vigilancia. Los medios de comunicación le irán dedicando mayor espacio al tema y Berenguera se pondrá cada vez más nerviosa. El Sabbat tampoco va estar nada contento, pues creerán que hay alguien disputándoles la zona, lo mismo que «Er Didi», quién ha relacionado la aparición de los PJs con el descubrimiento de los cadáveres.

Lo más lógico es que los personajes se aposten en los alrededores, disfrazados o no para intentar encontrar al asesino antes de que alguien los culpe.

El ataque de los cazavampiros adolescentes

Si los PJs se esconden por la zona del descampado donde se encontró el primer cadáver, se tropezarán con una desagradable y más bien patética sorpresa.

Dos niñatos en edad acnéica y con poco cerebro se han hecho un atracón de leer sobre vampiros, hartos ya de tanto jugar a *Magic*. Armados con el ajo de la cocina de mamá y un par de cantimploras de agua bendita se creen que van a cazar al vampiro que aterroriza Barcelona. Para interpretar estos personajes sólo tienes que fijarte en determinados elementos que en todo club existen (sí, esos que no saben ni como se deletrea «interpretación» y que te revientan tus amados módulos con sus estupideces). Pueden dejar empapados a los PJs de agua bendita y demostrar que tienen un soberano aliento a ajo al tiempo que gritan ,,¡MUERE, MARDITO!» mientras hacen ua cruz con los dedos. Son inofensivos, pero se lanzarán sobre los pobres personajes gritando cual horda de orcos, por lo que solicita unas tiraditas de Coraje para que los PJs no salgan huyendo pensando que se trata de algún peligro real. Pasado el primer susto, los PJs son muy libres de reírse en la cara de los niñatos y mandarlos a casita a *ver Expediente X* antes de que se hagan daño. Por cierto, ¿no me estarás pidiendo en serio los atributos de los cazavampiros adolescentes?. Tienen 4 en coleccionar cartas *(Magic) y* 1 en coraje.

Finales

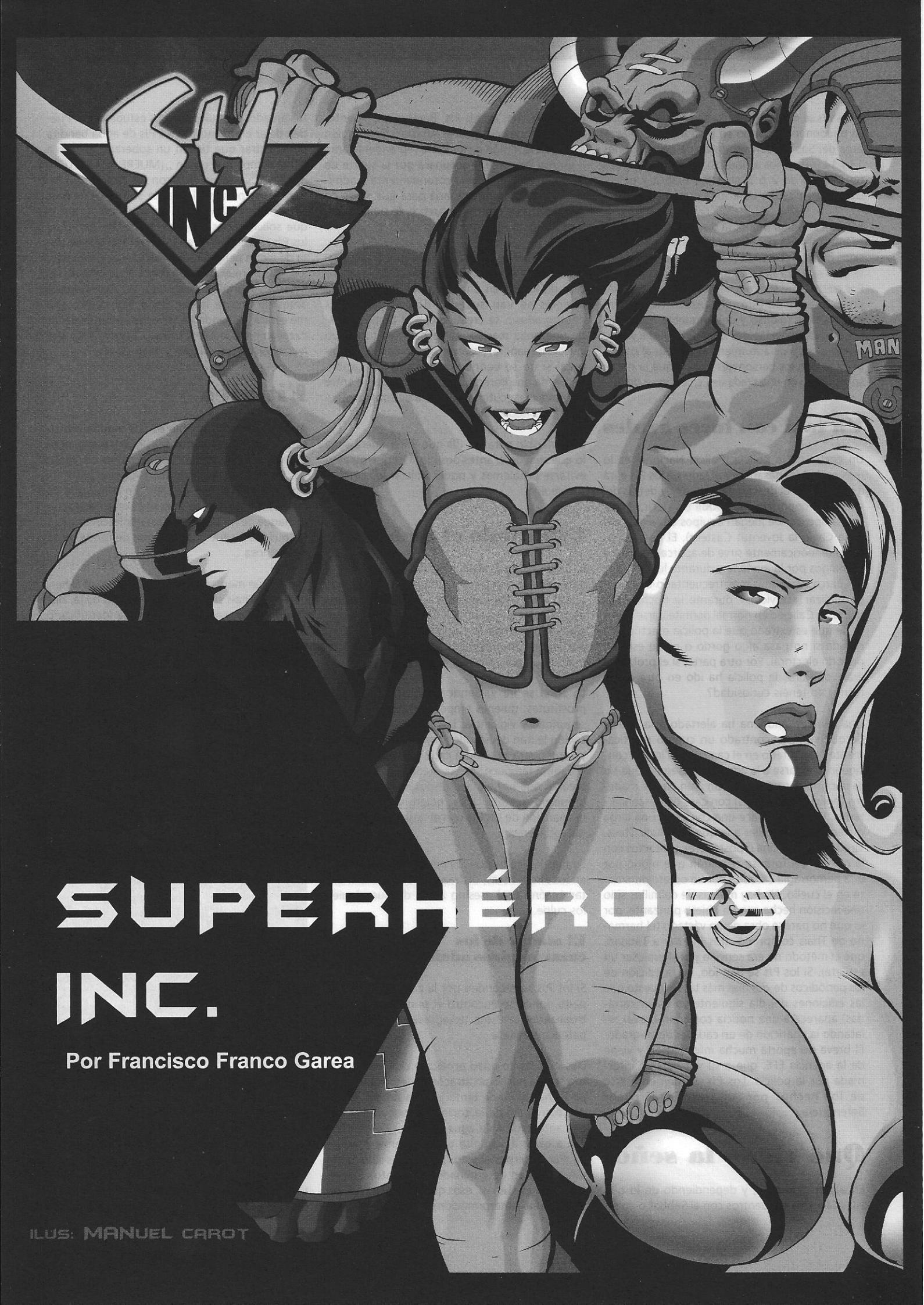
Al final, lo más probable es que alguna prostituta (o más probablemente, algún travesti) pueda resistirse al ataque del hermano de Thais. Los PJs pueden verse alertados por los gritos de éste y salir en su persecución. En la mayoría de las partidas de prueba sincronicé este hecho con el ataque de los cazavampiros adolescentes, con los que los PJs tuvieron que huir de forma harto sospechosa...

Si en algún momento los PJs se enfrentan al hermano de Thais sin estar siguiendo su pista, haz que tiren Percepción a dif. 8 para identificarlo como el chico que salía en las fotos del piso.
Las consecuencias de este módulo deben enfrentar a los PJs con unos cuantos dilemas morales:

- Si el asesino huye, seguirá matando de manera impune. Olvídate de los PX.
- Si es capturado por los PJs, lo más probable es que Berenguera ordene que sea ejecutado, por lo que los PJs tendrán otra muerte más sobre sus conciencias, lo mismo que si se lo cargan ellos directamente. La pérdida de Humanidad es previsible.

-Si es el Sabbat quién descubre al hermano de Thais, éste habrá obtenido lo que quería y se convertirá en un magnífico miembro del Cuchillo Negro. Los PJs pueden empezar a rezar para que esto no llegue a oídos de Berenguera si no se las quieren cargar con todo el equipo.
-Si el asesino es capturado por la policía, Berenguera intentará tapar todo el escándalo. De todas formas, poca gente creerá a un loco fugado de un hospital militar que va diciendo que los vampiros existen. Sin embargo, siempre puede haber quién si lo crea. En principio, esta es la mejor solución.

En cuanto a Tatiana si se prueba que rompió la Mascarada, se la mandara a Londres para que Elban tome una decision sobre su futuro. Pase lo que pase, Anastasi Genís se volverá más amargado y su nuevo libro de poemas, llamado «Hermanos de sangre», recibirá excelentes críticas por el hondo pesar y los agudos sentimientos que expresan.



SUPERHÉROES INC.

Por Francisco Franco Garea

ILUS: MANUEL CAROT

MISION LUNAR

La Luna es un erial sin vida, en donde lo único que sucede es el impacto ocasional de algún que otro meteorito, donde las huellas de los doce hombres que han caminado por ella permanecerán inalterables hasta el fin de la eternidad, y esto es cierto... en la realidad. Pero si, por ejemplo, nos referimos a los cómics de la Marvel veremos que la Luna es cualquier cosa menos un lugar deshabitado, ya que allí entre Inhumanos, el Vigilante y demás fauna puede llegar a haber bastante acción. Y otro ejemplo es este módulo, en donde una estación lunar será asaltada y quizá liberada, si los personajes son lo suficientemente competentes.

Había mucho de magia, con la Tierra llena casi directamente encima de nosotros, tan brillante [...], a menudo apagábamos la radio y la dejábamos en respuesta automática, para decirles que estabamos bien, pues simplemente queriamos estar a solas, en esa gran vacuidad resplandeciente... mientras siguiera estando allí, porque sabíamos que no duraría.

2061:Odisea Tres, de Arthur C. Clarke.

ANTECEDENTES

Hace una semana se perdió la comunicación con uno de los dos transportes de carga clase mercurio que realizan la ruta entre la Tierra y la base lunar EUSAF-A (ver páginas 14 a 17 de Superhéroes Inc.) En no principio se creyó que la falta de respuesta de la nave se debía a algún fallo en el sistema de radio. Poco más tarde se comprobó que EUSAF-A tampoco respondía. Debido a la importancia estratégica de la estación, en la que ,se produce optimum y se desarrollan proyectos ultrasecretos, se envió el otro transporte de carga de clase mercurio con mi grupo operativo de asalto de TecnoRed (ver página 29 de SHI). Poco tiempo después de que la nave confirmará el alunizaje en EUSAF-A, se cortó la comunicación. En ese momento se pensó en enviar a los Furomen o a Vértice de Combate, pero desafortunadamente los primeros se hallan en paradero desconocido (los últimos rumores hablan de que están en otra dimensión combatiendo a unos extraños seres que pretenden invadir la Tierra) y los segundos se encuentran en Bangla Desh investigando la posible aparición de un grupo de supervillanos musulmanes. Vista la situación la UEO ha decidido contactar con un grupo externo de superhéroes para que viajen hasta EUSAF-A y averigüen qué está pasando allí, Ah, por cierto, ese grupo de ,superhéroes son los superpersonajes (SPJs).

HECHOS

El culpable de todo no es otro que nuestro querido Doctor Muert... esto, quiero decir Epsilon Eridani (ver pag.64 de SHI). La cuestión es que esta mala persona decidió un buen día apoderarse de EUSAF-A para así controlarla producción mundial de optimum. Contrató los servicios de un científico que le construyó una pequeña planta de construcción de robots guerreros y mineros en Cerbero), su satélite base de operaciones. Una vez ésta estuvo a pleno funcionamiento, al científico le dió por salir a dar un paseo por el espacio sin, inexplicablemente, ponerse el traje de vacío (!). Cuando tuvo el suficiente número de robots para formar un pequeño ejercito y un equipo de mineria, Epsilon Eridani se dirigió raudo y veloz a EUSAF-A. Una vez allí, apresó a todo el personal de la base, mató a unos cuantos para que quedara bien clara la seriedad de sus intenciones y puso a sus robots mineros a extraer optimum. Poco después destruyó con las baterías láser el carguero cuando se acercaba a la Luna. Durante la toma de la base el sistema de comunicaciones quedó dañado y Epsilon Eridani no fue capaz de repararlo, por eso no le sorprendió lo más mínimo la llegada del pelotón de TecnoRed y no le resultó especialmente difícil prepararles una emboscada. A pesar de la victoria, Epsilon Eridani no ha bajado la guardia, sabe del enorme valor del optinitim que está robando, así que sigue alerta, esperando el ataque definitivo.

REQUISITOS Y PREPARATIVOS

Antes de poder arbitrar el módulo, querido máster, deberás asegurarte de que se cumplen algunos requisitos y hacer unos cuantos preparativos.

El primer requisito es que los SPjs que vayan a participar constituyan un grupo (4 o 5 personajes sería lo ideal). Y el segundo es que pueda llegar a ser contactado y contratado por la UEO. En el caso de que esto no sea posible, no dudo de tu capacidad para improvisar una solución.

Por lo que respecta a los preparativos, aparte de los necesarios para cualquicr partida de rol, deberás crear los mapas de la estación lunar EUSAF-A y del cuartel general de Epsilon Eridani, Cerbero (aunque éste último puede que no llegue a ser necesario). Ten en cuenta que en SHI no se describe en absoluto a EUSAF-A, diciéndose sólo que es un centro de extracción de optimuin y un lugar seguro donde desarrollar técnicas y proyectos ultrasecretos, por lo que debe ser una mezcla entre una mina y un complejo de investigación. Una necesidad del módulo es que debe disponer de baterias láser para defenderse de ataques aéreos, o, más bien, espaciales. Por lo que respecta a Cerbero, en SHI se dice que es la antigua estación orbital rusa MIR, que ha sido ampliada y remodelada (en la pag. 66 encontrarás una pequeña descripción), así que, o te basa en cómo es ésta realmente o simple y llanamente te la inventas por completo, aunque no debes olvidar que ahora una parte de ella es una fábrica automatizada de construcción de robots. Por supuesto, antes de trazar la primera línea deberías haber leído por competo el modulo para saber que es necesario que incluyas en los mapas.

NOTA SOBRE EL MODULO

Mision Lunar es un módulo sencillo, bastante lineal y orientado principalmente a la acción. Esta pensado para que se pueda jugar sin excesivos problemas en una sesión de una tarde de duración. La última palabra en relación a lo duro y complicado de resolver que será lo tiene el master, ya que quea bajo su decisión la cantidad de enemigos con los que se encontrarán los SPJs, y lo enrevesado de los mapas. Una recomendación personal es que la dificultad sea ajustada dependiendo del número de jugadores y de la potencia de los personajes. Busca equilibrar el fiel de la balanza en ese delicado equilibrio que permitirá a los SPJs llevar a buen puerto el módulo sin necesidad de tener una suerte excesiva con los dados. Pero tampoco dudes en echarles una mano si lo están resolviendo bien pero los hados les son adversos, o en castigarlos si lo están haciendo todo fatal pero tienen más suerte que alguien que se encuentra una herradura al lado de un trébol de cuatro hojas justo después de pisar una mierda.

1. CONTACTO

La UEO contactará con los SPjs de la manera que a ti, apreciado máster, más te guste. No les dirán de qué se trata mientras no accedan a mantener en completo secreto lo que se les diga. En un principio no ofrecerá ningún tipo de pago a los SPJs, ya que se supone que no están en este negocio por el vi] metal sino por otros ideales más altos, como la búsqueda de la justicia, la responsabilidad del poder o porque se lo prometieron a ese elfo con una pistola que les dio los poderes. Aunque,como ultimamente el mundo está lleno de mercenarios con músculos hasta en los párpados y menos escrúpulos que tin gerontofólico coprófago,si insisten en la necesidad de recibir una remuneración la UEO está dispuesta a negociar, pero desde el principio dejará bien claro a los SPJs que si piden más de lo razonable buscarán a otras personas para que se encarguen del asunto. Una vez hayan aceptado hacerse cargo de la misión se les informará de la situación. Para ello no tienes más que leerles los *Antecedentes a* los jugadores.

2. DE LA TIERRA A LA LUNA

El problema que se les presenta ahora a los

SPJs es la manera de llegar hasta la Luna. Como que seguramente casi todos los miembros del grupo (o puede que todos) no serán capaces de hacer vuelos espaciales por sí mismos, necesitan algún medio para ello. La opción más lógica y viable es conseguir una nave espacial (algo así como el Quinjet de los Vengadores o el transbordador de la NASA). Desgraciadamente la UEO no puede proporcionarles ninguna ya que la destrucción de los cargueros de mercurio (que aparte de hacer la ruta de la Tierra a EUSAF-A también tiene otros cometidos) ha sobrecargado el programa de actividades de sus otras naves y no están en condiciones de prescindir de ninguna. Otro aspecto a tener en cuenta es que la siguiente parte del modulo deberia empezar justo después de los SPJs hayan sido derribados sobre la Luna por las baterias laser de la estación. Esto es algo a tener en cuenta, ya que si utilizan otro recurso como, por ejemplo, portales dimensionales o la teleportación, deberás variar ligeramente el transcurrir de la historia. De todas fromas, el modulo está escrito bajo el supuesto de que el medio de transporte será una nave espacial. Después de conseguir la nave no hay ningún motivo para demorar más la partida, Quizá les dé por intentar conseguir más información sobre EUSAF-A pero por más que busquen y rebusquen no llegarán a saber más de lo que se explica en las páginas 1 4 y 1 7 de SHI. Aunque si realmente se esfuerzan puedes hacerles/indicarles que lo último que se sabe de un afamado científico colaborador habitual del hampa, conocido como el Sabelotodo (quien, por supuesto es nuestro imprudente peatón espacial), es que fue recogido por un vehículo muy parecido a una nave espacial en ... y aquí pon un lugar cercaro a donde encuentren los personajes en el que sea factible que una nve pudiera aterrizar sin armar mucho revuelo.

El viaje transcurrirá sin más altercados que los que tú quieras añadir. La acción empezará cuando se aproximen a la base para aterrizar. Los láseres defensivos de la estación empezarán a disparar a la nave.Los SPJs se verán obligados a realizar maniobras evasivas, pero más tarde o más temprano el número de impactos será tan grande que acabarán estrellándose contra la superficie lunar, precisamente en el fondo de un crater de unos 2Km de diámetro y unos 300 m. de profundidad, que dista aproximadamente unos diez kilometros de EUSAF-A.

3. ATMOSFERA CERO

Pues bien, aquí tenemos a los valiosos SPJs justo después de pegarse un lechazo inmenso *en* la Luna. Como que en SHI no hay reglas para controlar el daño a vehículos puedes utilizar ese método que tan bien funciona, consiste en mascullar cuatro cosas que queden bien detras de la pantalla, hacer unos cuantos garabatos y tirar unos cuantos dados (Cuyos resultados te traerán sin cuidado) para luego anunciar lo que te dé la real gana (en una Troll se conocía como S.O.P.P.S., o sistema organizado para partidas sencillas). O sea, que no se trata de que los SPJs se maten por un porrazo de nada contra un pedrusco. Si quieres puedes pedirles una tirada de suerte, y todo aquel que la falle se llevará unos cuantos dados de daño por haberse golpeado la cabeza contra una mampara, o por haberse quedado atrapado debajo de un soporte caido.

Una vez hayan controlado la situación en la nave, que, por increíble que parezca, no se ha despresurizado, se encuentran en la necesidad de organizarse para llegar hasta EUSAF-A. La primero que han de menester son los trajes espaciales para los SPJs que no puedan sobrevivir en el vacío. Es de Suponer que en la nave habrá. Otro aspecto sobre los trajes de vacío es que no deberías prestarles mucha atención, son elementos necesarios y queda muy bien usarlos, pero no escuestión de hacer tiradas cada vez que un personaje que lleve uno sea alcanzado en combate para ver si se agujerean o no. Su función es permitirles operar en el vacío del espacio, no matarlos durante un combate.Y la segunda necesidad es llegar hasta la base sin ser detectados.

Epsilon Eridani no es tonto, que por algo tiene un 110 en inteligencia, así que ha dispuesto varios perímetros de seguridad alrededor de la estación, concretamente tres.

El primero está situado a dos kilómetros de la base y consta de sensores de movimiento que distan entre sí unos 500 metros aproximadamente. Cada sensor es una pequeña torre negra de dos metros de alto y tan gruesa como una farola con una terminacón plateada llena de estrías. Su funcionamiento es muy sencillo: a efectos de juego se considera que cada sensor tiene una percepción del 50% cuando se pasa a 10 o menos metros de *él, a* 50 metros o menos de un 40%, a 100 o menos metros un 30%, 300 o menos un 20%, y más allá de 300 de solo un 5%. Cuando un personaje pase cerca de un sensor se hará una tirada entre su habilidad de Acechar/Discreción (sólo si pasa con cuidado, si no será detectado con una tirada de 1D100 de 50 o menos, independientemente de la distancia) y la percepción correspondiente del sensor utilizando el método de enfrentamiento de habilidades diferentes descrito en la página 177 de SHI. Es importante tener en cuenta que las zonas de cobertura de dos sensores adyacentes se solapan entre sí, por lo que un personaje debe hacer en realidad dos tiradas, una para el sensor de la izquierda y otro para el de la derecha, cada una teniendo en cuenta la distancia respectiva. Otra de las características de estos sensores de movimiento es que son omnidireccionales, esto quiere decir que detectan el movimiento tanto a su derecha y a su izquierda, como por delante y detrás suyo, y por encierra (por ejemplo, un personaje que pasara volando) y por debajo (alguien que pasará por un *tunel* o excavando). Una tirada bastante facil(+30%) de Cibernética o Ciencia: Ingeniería o Ciencia: Robótica o Computador/Comunicaciones permitirá a un personaje idntificar claramente la función de los sensores de movimiento, aunque tampoco es demasiado difícil que los propios jugadores se imaginen por sí mismos para que sirven. En el caso de que sean activados (es decir, de que un SPJ pierda el enfrentamiento contra la percepción del sensor) lo que sucederá es que desde la terminación del sensor que haya sido activado se disparará un único disparo calorificop (daño:2d 1 0+ 10, impacto:30%) dirigido al lugar en donde se haya producido el mvimiento. Las formas en que los SPJs pueden evitar este primer obstáculo son muchas: desde simplemente pasar volando por encima a la suficiente altura, a intentar desactivar los sensores, pasando por intentar destruir unos cuantos para abrir una brecha, etc. Déjales que piensen y que lo intenten, tú tienes la última palabra sobre si lo conseguirán o no.

El segundo perímetro está instalado a un kilometro de EUSAF-A, y es un campo de fuerza invisible, por lo que es posible que los SPJs no se percaten de su existencia hasta que literalmente, choquen con él. Es virtualmente impenetrable y su resistencia está por encima de la capacidad de daño de los personajes. La única nmanera de desactivarlo es inutilizar los generadores que lo mantienen. Como fue instalado en un espacio de tiempo muy corto los generadores de campo son perfectaniente visibles: son cuatro, cada uno de ellos siuado en un cuadrante del circulo. Son unas cajas metálicas de color negro mate, llenas de remaches plateados y ranuras de ventilación, de un tamaño aproximado al de un coche pequeño. Lo que está claro es que para provocar la caída del campo de fuerza deben inutilizar los cuatro generadores (no estan preparados para recibir impactos, así que un simple disparo o un buen puñetazo de superhéroe los destruye), ya que si no los eliminan todos lo único que conseguirán es que la potencia del campo disminuya pero no lo suficiente para traspasarlo. De todas formas,si consiguen eliminar tres generadores la resistencia de daño del campo será de 500 puntos de vida. Si se dedican dispararle o pegarle puñetazos hasta reducir todos sus puntos de vida el campo caerá. Procedimientos para destruir los generadores también hay muchos: un personaje con teleportación se pasa al otro y se los carga, cavar un túnel para pasar por debajo, etc, Igual que antes: tú tienes la última palabra.

El tercer perímetro son los robots guerreros. Realizan patrullas a distancias que oscilan desde unos pocos metros de la base hasta un máximo de 200 metros. La cantidad total queda a tu decisión. Lo primero que debes tener en cuenta es si los SPJs ven o no a los robots. Estos no se andan ocultando, sino que vigilan de forma activa: se estan moviendo contínuamente de un lado a otro. Pero también es verdad que es perfectamente posible que cuando los SPjs se acerquen a la base no haya ninguno lo suficientemente cerca tanto como para que ellos lo vean como para él los detecte. Todo dependerá de la cantidad de robots que hayas decidido

que formen el tercer perímetro y cómo planteéis tú y tus jugadores el acercamiento. Si los jugadores los ven, tienen la opción de luchar directamente con ellos, o de intentar pasar sin que los vean. Obviamente la segunda opción es la mas preferible, pero si lo que quieren tus jugadores es sangre y aceite no dudes en dárselo. Aunque ataquen a un robot que esté aislado éste, nada más recibir el primer impacto, mandará una señal pidiendo refuerzos, lo que ocasionará que los robots guerreros más cercanos se aproximen y se unan a la lucha. Si son un poco listos podrían aprovechar este comportamiento de los robots para entrar sin problemas: un pequeña parte del grupo crea una distracción para mantener ocupados a los robots mientras el resto se infiltra en la base. En el caso de que los SPJs tengan tan mala suerte o sean tan cazurros de no ver a los robots, lo que pasará es que antes de que consigan acercarse a unos 50 metros de la base serán atacados por éstos por sorpresa.

4. SOFTWARE

Hasta este momento del módulo pueden haber pasado dos cosas. La primera es que los SPJS hayan sido exterminados o derrotados por los perímetros de seguridad dispuestos alrededor de EUSAF-A por Epsilon Eridani. En este caso es bastante estúpido seguir. Personalmente os recomendaría que os fuerais al cine, que pusierais una película en el vídeo o que sacaseis el Dune y jugarais una relajante partida en las arenas de Arrakis. La segunda es que sigan vivos (todos o la mayoría), Con lo que la historia podrá continuar.

Después de superar los perímetros de seguridad, nuestros héros deben ahora entrar en EUSAF-A. Cómo hagan esto depende de ellos, de ti y de los mapas que hayas diseñado. De hecho en esta parte del módulo lo único que se da es una descripción aproximada de los acontecimientos (el qué, el quién y el porqué), dejando el cómo, el cuándo, y el dónde a tu capacidad de organizarte por anticipado o de improvisación, dependiendo del método que prefieras utilizar para enfrentarte a la dirección de esta aventura, La línea de sucesos más o menos deberá transcurrir como sigue. Primero los SPJs se infiltrarán de una u otra manera en EUSAF-A. Una vez dentro andarán de un lado a otro, intentando no toparse con los robots guerreros que deamubuilan por su interior. Verán que las minas están ahora ocupadas por los robots mineros que extraen optimum día y noche a un ritmo endiablado. En una galería habilitada como celda encontrarán a los trabajadores de la base y al grupo de TecnoRed. Cuando los liberen, el pelotón de TecnoRed se encargará de sacar de la base a los trabajadores mientras los SPjs siguen en ella intentando saber quién está detrás de todo esto. Tras alguna que otra refriega con los robots guardianes se encontrarán con Epsilon Eridani y empezará el gran combate con éste y su cuerpo de élite de robots guerreros. Cuando Epsuon Eridani se encuentre en inferioridad de condiciones huirá utilizando algún truco (teleportación, una trampilla secreta, una nube de humo adormecedor ...). Cuando los SPJS logren reaccionar estará de camino a su base, Cerbero, en una pequeña nave espacial monoplaza.

Esperar que las cosas pasen tal y como se acaban de describir es ser de una inocencia e ingenuidad supina. Lo más seguro es que no sucedan en el orden adecuado ni exactamente como está escrito, pero más o menos deberías de procurar que no cambien mucho. De todas formas algunos sucesos pueden variar definitivamente la linea de acontecimientos claro es que los SPjs resulten muertos o neutralizados. También podría ser que consiguieran eliminar o capturar a Epsilon Eridiani, o que provoquen una alerta general antes de poder liberar a los prisioneros. Ni escribir ni dirigir módulos de rol es una ciencia exacta, así que ya sabes: improvisa según vayan pasando las cosas.

5. ODISEA FINAL

A no ser que los SPJs hayan sucumbido en el aslto a EUSAF-A, o hayan conseguido acabar con Epsilon Eridani, la anterior parte del módulo debe haber acabado con nuestro supervillano huyendo con el rabo entre las piernas hacia Cerbero, su cuartel general, la antigua estación orbital rusa Mir.

Lo que es un hecho es que es un secreto a voces que Cerbero es la base de operaciones de Epsiloti Eridani, y no por ello a nadie se le ha ocurrido hasta ahora ir allí a tocarle las narices. Se debe tener en cuenta que Epsilon Eridiani tomó posesión de la Mir de forma más o menos legal así que mientras estuvo calmado no había habido ningún motivo para asaltarla, Los SPJs tienen la opción de dejarlo escapar para que se lama sus heridas, o darle caza. Si por casualidad a algún jugador se le ocurre utilizar las baterías láser de la estación lunar para disparar contra la nave de Epsilon se encontrará con otra muestra de su inteligencia: están bloqueadas por un código de seguridad y descifrarlo les llevaría más tiempo del que Epsilon tardaría en llegar hasta la seguridad de su base (aunque si en tre los SPjs hay algún supercerebro siempre te lo puedes pensar). Si lo dejan escapar, la historia acaba aquí, se dan los puntos de experiencia y todos para casa.

Si deciden perseguirlo (¡qué ánimo que tienen tus jugadores!) encontrarán en el hangar la nave espacial con la que Epsilon Eridani atacó a la base y trajo a su ejército de robots desde Cerbero hasta EUSAF-A. Tiene armamento y está en perfecto estado y lista para partir (Epsilon Eridani es muy inteligente, pero también soberbio y realmente no esperaba tener que salir por piernas dejándolo todo, así que no creyó necesario inutilizar su nave). Lo que sigue a continuación sí que lo dejo totalmente en tus manos.

¿PODRÁN TRASPASAR EL CAMPO DE FUERZA DE CERBERO?

¿QUÉ HARÁN UNA VEZ DENTRO?

¿CONSEGUIRÁN ATRAPAR A EPSILON ERIDIANI O VOLVERÁ A ESCAPAR?

¿DESTRUIRÁN CERBERO?

Las respuestas están en la cabeza del máster.



Vampiro: Edad Oscura

El Veterano de Hattin

El Módulo no comienza en ningún lugar concreto, para que lo puedas adaptar a tu crónica como más te plazca, aunque si sería recomendable que fuera en un Lugar relativamente cercano a Tierra Santa y que además estuviera curso feria local para aumentar el numero de desconocidos llegados a la ciudad. Es conveniente que el grupo haya un capadocio o cualquier otro vampiro estudioso de temas arcanos. El tema subyacente del modulo es la vanidad y lo difícil que es dejar el pasado atrás, pero el ambiente debe ser tan austero como sea posible. Debería quedar pendiente la cuestión de que pasa cuando un meritoso se cree sus propias mentiras. El modulo comienza tras la llegada de un extraño vampiro peregrino a la ciudad. El vampiro en cuestión se presentará delante del príncipe local como un veterano de las cruzadas abrazado en tierra santa. Afirma no conocer a su sire, pues fue abrazado una noche en las cercanías de Jerusalén cuando iba borracho pero sabe que es un ventrue de generación bastante reciente. Afirma también haber sido un caballero de la ciudad que fue a las cruzadas, pero dice que el abrazo le ha cambiado sustancialmente. Si los PJs investigan, descubrirán que efectivamente se parece a un caballero de la ciudad que nunca volvió de las Cruzadas y al que se le suponía muerto en la batalla de Hattin. Se establecerá en la ciudad discretamente al principio (es mas, es muy recomendable que el Narrador deje pasar unos cuantos módulos para que los PJs ni siquiera se acuerden de él, de lo contrario el módulo funcionará peor). Luego montará un pequeño negocio de curaciones que tanto vampiros como mortales agradecerán profusamente. El negocio irá creciendo en importancia hasta hacerse poderoso. El dice que sus poderes proceden del Santo Grial. Lo que pasa es que habeces las cosas no son lo que parecen... La imagen del veterano de Hattin surgió del libro "Piel de Tambor" de Arturo Pérez Reverte y la idea de que el veterano fuera ravnos surgió de "Sospechosos habituales" (si Kayser Sozé no es un antiguo Ravnos que baje Dios y lo vea).

El retorno de Martin Guerau

El veterano es en realidad un Ravnos Bastante poderoso montando el timo de la estampita contra la ciudad. Ha tomado la imagen de un caballero que conoció en tierra santa y al que mataron los Arabes. Había trabado una cierta amistad con el, y le pareció que era una buena forma de aumentar su vía de la paradoja, dado que el caballero le contó toda su vida y podía ser uno de los timos más impresionantes de la historia. Su plan consiste en llegar a la Ciudad, sacarle toda la pasta tanto a vampiros como a mortales, y establecerse allí tras una vida errante, si bien lo más posible es que a la larga intente vender el falso mapa del Grial de donde dice sacar sus poderes y largarse con viento fresco. Lástima que la verdadera mujer del caballero muerto aún ronde por ahí, el Ravnos, que dice llamarse Martín Guerau, va a tener un problema adicional y es que se va a producir el mismo caso que en «Le retour de Martín Cuerre» y «Sommersby». Su teórica mujer se va a dar cuenta en seguida que él no es el verdadero Martín, pero como ha ganado en el cambio (el anterior era un déspota insoportable y el Martín actual la trata con dulzura) no tiene motivos para chivarse. Como en el fondo Martín no es malo, va a caer rendido a los pies de la «viuda», con lo que se va establecer un fuerte vínculo entre ellos, los poderes de Martín Guerau son mitad falsos, mitad sangre de vampiro aplicada al ser humano. Se sirve abundantemente del quimerismo y su capacidad de persuasión (si los pacientes no se curan lo achaca a su falta de fe verdadera en los poderes del Santo Grial, o si no les hace sentir bien a través del quimerismo). El problema es que su fama empieza a extenderse peligrosamente porque Guerau no es ajeno a la tentación de convertirse en una especie de telepredicador y hay unos cuantos detrás del Grial que van a chantajearlo y perseguirlo. María no quiere que esto sea así, y como tiene miedo de que su marido se vuelva a ir, robará los mapas y los papeles que saca cuando le da por hablar de sus viajes por Tierra Santa, el Grial y las ganas que tiene de volver al lugar donde bebió de dicha copa (son papeles falsos, pero ella no puede saberlo).

Escena 1: La hospitalidad de maese Guerau

Un buen día los PJs son invitados a una pequeña recepción en casa de Maese Guerau. La casa es de piedra (porque Guerau tiene bastante pasta). Citando los PJs se acerquen a la casa, verán como los últimos grupos de peregrinos se alejan de ella, muchos entonan canciones religiosas y de alabanza a Dios. En toda la región se esta empezando e extender la fama de Guerau este los ha invitado a su casa junto con el resto de vampiros de la ciudad dado que aunque ya ha sido formalmente presentado ante el príncipe del dominio, no conoce apenas a nadie en la ciudad fuera de los que conoció de mortal (recordemos que en realidad no los conoce).

La fiesta está formidablemente atendida por la esposa de Guerau, en este momento ya su ghoul, que se llama María. Aunque los tiempos son peligrosos, hay un cierto lujo en el ambiente. Para qué negarlo, Guerau es un poco payaso y no se corta nada a la hora de hacer ostentación de su pasado y sus poderes, aunque a veces puede exhibir una cierta sabiduría inesperada. Su mujer parece encantada. Si los PJs son originarios de la ciudad donde se juega el módulo o investigan un poco, sabrán que en los primeros años de su matrimonio con Guerau nunca se la vio tan feliz y que cuando se dijo que éste había desaparecido durante la batalla de Hattin no pareció estar muy triste. Ahora su semblante ha recuperado la alegría.

Durante la fiesta un grupo de juglares aparecerá picando a la puerta. Solicitan actuar en casa de Guerau a cambio de que atienda a uno de ellos que está herido. En realidad, los juglares están a sueldo de Guerau, quien quiere hacer una exhibición pública de sus poderes. De todas formas, Guerau tampoco no es tonto, con lo que conducirá la «curación» por los métodos más naturales posibles y dirá que no quiere abusar del poder que Dios le ha concedido si puede arreglar el problema de otra manera.

La impresión que deberían llevarse los PJs sobre lo que piensan los otros vampiros acerca de Guerau es que hay división de opiniones. Los unos creen que es un aprovechado, y los otros piensan que es un santo. Pero lo que nadie duda es que tiene un poder que trasciende lo hasta ahora conocido. Guerau no pondrá ningún tipo de problema a los PJs que hablen con él. Será amistoso en todo momento y le hablara de heridas que hayan sufrido en el pasado diciendo cosas del estilo "veo que vuestros ojos tienen un brillo apagado, debisteis recibir un buen tajo en el estomago".

Les explicará que está estudiando las enfermedades vampíricas y se ofrecerá a enseñarles su colección de textos sagrados cuando se hayan ido los demás invitados. El hombre sabe mentir divinamente y tiene un gran aplomo. Cuesta no imaginárselo bajo el sol abrasador de Hattin luchando contra las huestes de Saladino codo con codo con los templarios. La fiesta será de lo más animado, si bien se formarán pequeños

grupitos según las afinidades de cada cual para cotillear. Si los PJs hablan con María, verán que es una viva imagen de la felicidad. Sólo lamenta no haber tenido nunca un hijo con Guerau, pero está feliz de que haya vuelto a su lado. De todas formas, intentará zafarse de cualquier pregunta sobre su vida con él antes de que marchara a las Cruzadas de la misma manera, es posible que los PJs detecten fallos de coherencia tanto en la historia que cuenta María como en la que cuenta Guerau, especialmente si les cuestionan sobre cosas del tipo que cómo se conocieron. María tiene que llevar una doble Mascarada. No solo no debe saberse que su marido es un vampiro sino que nadie debe saber que no se trata del de verdad, ya que la Iglesia (y las malas lenguas) la condenarían por vivir en pecado. Cuando los demás empiecen a irse, Guerau los llevará a su estudio-laboratorio. les mostrará varias redomas de medicinas con las que trabaja y algún que otro tratado de medicina árabe (si, de los robados). Si los PJs han congeniado con él se ofrecerá a mostrarles, no sin un punto de orgullo, el mapa del Grial. Pero cuando vaya a abrir la arqueta donde lo guarda, se dará cuenta de que alguien ha forzado la cerradura y el mapa no está (como sabemos ha sido María aunque podría haber abierto el baúl sin romperlo, esto hubiera hecho que se sospechara de ella en seguida). Guerau se pondrá hecho tina furia. Uno de sus invitados ha violado la sagrada tradición de respetar el dominio ajeno y quiere compensación, Esa noche (o la siguiente si ya fuera muy tarde) irá a ver el príncipe de turno. Éste no podrá hacer mucho al respecto, quizás porque toda la ciudad estaba presente y pudo ser cualquiera. Aunque interroguen al resto de cainitas de la ciudad (asumiendo que se dejen) utilizando métodos como la Dominación y el Auspex no van a sacar nada en claro. Si quieres meter pistas falsas de cara a siguientes módulos es posible que algunos cainitas no pudieran explicar donde estaban en determinado momento de la fiesta (por haber estado conspirando, intercambiando sangre o lo que sea). En general, cualquier tipo de pesquisa y la queja e Guerau solo servirán para que el miembro de la Orden de las Cenizas Oscuras que hay infiltrado en la ciudad y los baali estén sobre alerta. Si por casualidad los PJs hablaran con María, ésta parecerá extrañamente poco preocupada y a lo sumo dirá que el maldito mapa no podía traer más que problemas, cosa que debería hacer que cualquier Pj digno de ese nombre sospechara. Y en el fondo, los problemas existen, porque a partir de ese día los poderes de Guerau irán de capa caída (el Ravnos se ha creído tanto su propia mentira que ya no sabe vivir sin ella).

Escena II: El rapto de María

La gente de la Orden de las Cenizas Oscuras llegara antes que los PJs a la conclusión que la culpable es María. No quitaron ojo al baúl, a la espera de hacer lo mismo que hizo ella, pero se les adelantó. En principio la van a secuestrar para interrogarla y que les devuelva el mapa (cuando se den cuenta de que el mapa en cuestión es papel mojado la dejarán ir bajo amenazas de revelar que ése no es el verdadero Martín Guerau y que ella fue quién robó el mapa si cuenta donde ha estado). El propósito de este evento es crear mal rollo a los jugadores y el narrador es libre de situarlo donde le cuadre para crear suspense, aunque no debería haber pasado mucho tiempo desde la desaparición del mapa. María estará desaparecida durante toda una noche. Volverá diciendo que no recuerda donde ha estado, aunque no hace falta ser muy sagaz para darse cuenta de que miente. De todas formas, tiene una fuerza de voluntad lo suficientemente alta como para no soltar prenda fácilmente.

Escena III. Los problemas crecen

Por un lado, María está desaparecida. Por el otro, Guerau ya no puede curar. Y por si faltaba algo, los PJs van a empezar a ser perseguidos por una especie de clones de aspecto bien desagradable. Se trata de una hermandad demonista Baali que está buscando el mapa. Aquí interviene tu habilidad como narrador para haber creado una, ciudad interesante donde centrar la crónica. Estas son unas cuantas indicaciones generales sobre lo que puede pasar, pero depende de ti como las utilices, porque implican a PNJ que variarán de grupo de jugadores en grupo de jugadores.

-Visita a un PNJ doblemente muerto: Cuando los PJs vayan a ver a algún PNJ con conocimientos de ocultismo, fe cristiana u objetos robados (un capadocio, un Nosferatu, un Tremere lo encontrarán empalado y en sopor). Si lo rescatan de este estado, solo tendrá recuerdos difusos de una banda de encapuchados que lo ataco cuando se resistió a ser interrogado.

-Ataques a Guerau: La casa de Guerau será saqueada durante el día, aunque a él y a sus libros no les habrá pasado nada (porque para eso duerme en un sótano que cierra por dentro). No es descartable un pequeño incendio. Esto debería complicar las cosas para los PJs si pasa algo tan chungo como que, por ejemplo, la salida de Guerau quede bloqueada o que los mortales empiecen a interesarse por lo que está pasando, Por cierto, que si los PJs decidieran llevarse lo que se haya podido rescatar para evitar males mayores, es muy posible que el espía cazalibros observe a los PJs irse con lo que estaba buscando, con lo que estos también pueden ser robados incluso durante el día.

-Enfrentamiento con los Baali: El poder de los Baali de notar las emociones y los pecados ajenos los hace temibles. En este módulo, se puede manifestar de dos maneras: Contra los PJs, para obtener ventaja en un combate, y contra Guerau y su esposa haciendo público que no son lo que parecen. Esto causará innumerables problemas en la ciudad, desde revueltas campesinas, hasta procesos inquisitoriales,

El honor de los Ravnos

¿Cual sería el final ideal para éste módulo? Es difícil de decir. Si María se sale con la suya, Guerau entristecerá, porque como a todos los Ravnos les gusta viajar. Es muy fácil que el matrimonio se rompa si los PJs no ayudan. De todas formas, es más acuciante que no se descubra el pastel de falsas identidades si no quieren que María y Guerau tengan que marchar de la ciudad. De todas formas, respecto a la historia de Guerau se aplica lo que dicen los italianos que si *non é vero é ben trobatto,* con lo que deberían tener una mínima oportunidad de futuro. Puede que Guerau no sea un gran curandero, pero consigue mantener la ilusión de sus feligreses y eso ya es mucho en la Edad Oscura. No puedo ofrecerte indicaciones sobre cómo llegar hasta aquí, eso depende de tu habilidad como narrador. Lo que si es tangible, y mucho, son los malvados baali y el cazalibros mercenario. Si se elimina a los primeros, los PJs merecerían tina buena recompensa porque son una terrible amenaza para cualquier cainita civilizado. En cuanto al segundo, bueno, los caminos son muuuuuy peligrosos y siempre hay accidentes. Incluso un Ravnos tiene derecho a que su casa sea segura en la ciudad. De todas formas, un amplio uso de la diplomacia será necesario para que Guerau lo tenga mas fácil para continuar en el lugar después de todo, pero siempre estará agradecido a los PJs Y eso es mucho decir en un Ravnos.

Los tres Baali malvados

Es razonable pensar que se harán pasar por caitiff de paso. Ninguno es mas joven de generación 12 y todos tienen habilidades de armas, sigilo o subterfugio en torno a 3. Son malos como la tiña y con su disciplina Daimonion pueden conocer las debilidades de cada persona.

El cazador de libro

Es un humano a sueldo. Sus mejores armas deberían ser el dinero y la tabla pero no es descartable que se trate de un Ex-mercenario Chantajista con un cierto uso de las armas. Incluso puede aparecer muerto por haber intentado chantajear a María.

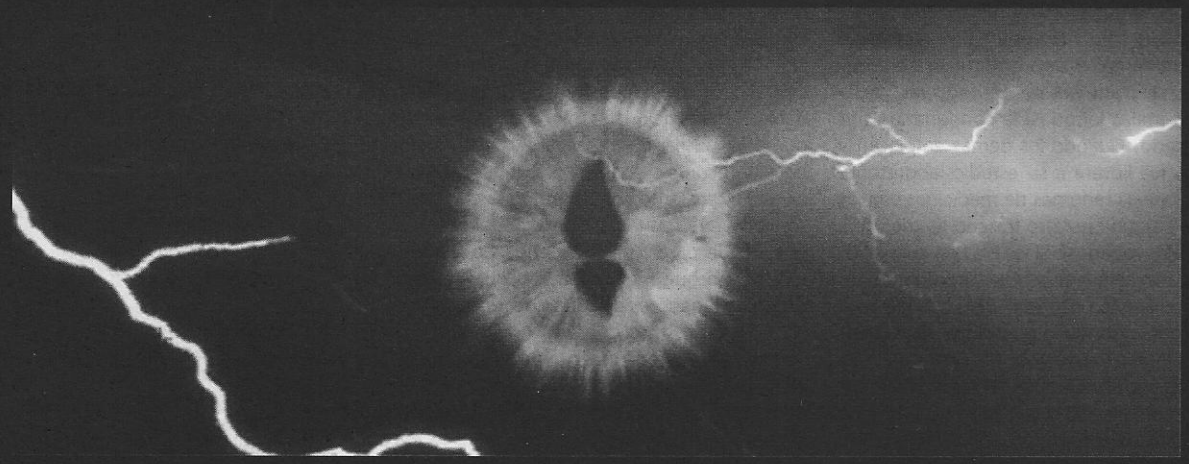
Presunto veterano de Hattin y curandero

Clan: Ravnos.
Abrazo: 780.
Generación: 10.
Naturaleza: Protector.
Conducta: Showman (por así decirlo).
Rasgos significativos: Manipulación 4, Carisma 5, Astucia 4.
Habilidades significativas: Herbalismo 4, Folklore 2, Actuar 4, Empatía 5, Espada 2 (mucho menos de lo que tenia el Guerau original, esto es detectable en cualquier enfrentamiento),
Disciplinas: Quimerismo 4 Obeah 3 (le enteñó un, antiguo salubrí al que ofreció a cambio un manuscrito falso), Fortaleza 2, Presencia 3.
Interpretación: Quieres creer que Dios te ha bendecida con su poder, primero porque así es más fácil que se lo crean los demás y segundo por que tu nueva Vida es en encantadora. Además, ahora ya no sabrías renunciar a María,
Aspecto: Parece un soldado bastante noble, pero Jamás lleva ropa militar. Eso sí, tiene un cierto aire marcial.

Mujercita protectora y Ghoul de Guerau

Genérala según las reglas para Ghouls.
Esta muy enamorada de el y su retorno no ha significado el pasar de una vida triste a una nueva juventud. Mataría o moriría por él. De todas formas no le gusta la situación de Inestabilidad en la que está.

El señor de los anillos



Tharnefuin

por Sergi Cubells



Tharnefuin

(A traves de la oscuridad)

Tharnefuin (a través de la oscuridad) es una aventura para El Señor de los Anillos, para jugadores con personajes de nivel alto. En ella se trata de captar el ambiente de las novelas de Tolkien, por lo que no es recomendable que la juegue quien no haya leido «El Señor de los Anillos». Así mismo, se supone que los personajes de los jugadores son gente de una cierta alcurnia, así que nada de Elfos Noldor ladrones, ni Dunadan asesinos. Es recomendable que en el grupo haya un elfo, que estará al servicio de Elrond. Por lo demás, lo único que se debe intentar evitar son incongruencias históricas (por ejemplo, el único Hobbit que se conocía en esa época más allá de Bree era un tal Bilbo).

Es recomendable, para dirigir este módulo, tener los módulos de ICE «El Bosque Negro», «Insengard» y «The Halls of the Elven Kíng», aunque no es imprescindible.

La acción comienza el mes de Thrimidge del año 2.941 de la Tercera Edad. Los PJ se encuentran en la fortaleza de Ortanch, en Nan Curunir, en cuyo centro se levanta la torre de Isengard, donde se está celebrando el Concilio Blanco.

Forman parte del séquito del sefíor Elrond (en caso de ser ellos), de las representaciones de los Edain (Gondor, Rohan) o de las compañías de montaraces.

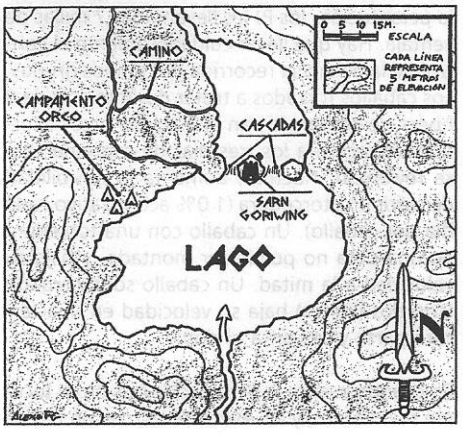
Los personajes, si son de alcurnia, estarán alojados en la propia torre, en caso contrario se alojan en las confortables estancias excavadas en el impresionante muro exterior de las defensas. A primera hora de la manaña, unos mensajeros les convocan a una reunión en la torre. En ese tiempo, Sarumán el blanco aún no ha construido las fraguas y alambiques que destrozarán la belleza del interior. Hoy, entre los cuatro caminos radiales que unen Ortanch con Insegard, y que discurren entre arboledas, se extienden jardines y huertos, árboles frutales y pastos en los que triscan ovejas, e incluso un pequeño lago en el que saltan peces plateados. Aquí y allí, entre verdes macizos de árboles, nacen fuentes cantarinas. Por el camino llegan a la impresionante torre de Insengard, de piedra negra y brillante, de 500 pies (unos 150 metros), coronada por cuatro colmillos de piedra cuyos extremos parecen tan afilados como cuchillos. La torre se estrecha hacia su extremo superior. Una amplia escalinata de 27 escalones de la misma piedra negra asciende hasta la puerta, también de piedra, sobre la que se abre un balcón con barandal de hierro. Muchas pequeñas ventanas se abren en las paredes. Ante las puertas montan guardia dos soldados de Gondor con brillantes yelmos y armaduras. Los PJs son acompañados por el mensajero a traves del amplio vestibulo a una escalera en espiral que sube hasta el tercer piso, sonde acaba. Alli son conduciodos a una puerta bien tallada.

El mensajero llama a la puerta y una voz dice «Adelante». La habitación es una biblioteca con las paredes tapizadas de libros y pergaminos. Varios sillones se reparten por la estancia. Sentado en uno de ellos hay un anciano vestido con un largo abrigo gris y una bufanda de plata. Sus cabellos y barba son largos y blancos, enmarcando un rostro aguileño de profundos ojos azules, que brillan con una llama juvenil que desdice el viejo cuerpo. Apoyada en el brazo del sillón hay una vara de madera. Apoyado junto a una ventana hay un alto elfo, de cabello oscuro ceñido por una corona de plata. Su rostro, ni joven ni viejo, pero irradiando una impresionante majestad. (Son Gandalf y Elrond, y, normalmente todos o al menos alguno de los PJ ya los conocen). Gandalf se dirige a los PJ: «Bienvenidos, sentaos. Hoy, al fin, el Concilio Blanco ha tomado una trascendental decisión, esperemos que no demasiado tarde. La sombra del Nigromante de Dol Guldur ha oscurecido ya por demasiado tiempo el Bosque Negro. Esperemos que pronto se encienda una luz en estos tiempos sombríos. He pedido a vuestros señores los mejores hombres (o mujeres) y me han recomendado vuestros nombres».

«Como debéis saber» interviene Etrond «no ha llegado ningún mensajero de los Salones del Rey Elfo, mi pariente Thranduil, desde hace mucho tiempo, por ello, os necesitamos como mensajeros».

«Los caminos son peligrosos hoy en día, e incluso muchos han desaparecido» sigue Gandalf «la distancia es larga, y la sombra de Dól Guldur ha convertido en inseguras zonas antaño transitadas. Por todo ello nos vemos en la necesidad de enviar noticias al bosque. "Iría yo mismo, puesto que dentro de poco ire hacia el norte, pero los trabajos del concilio aun pueden retenerme varios dias y, por otra parte otro asunto urgente me reclama alli"

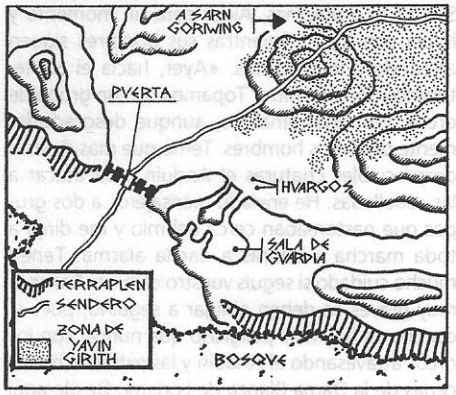
«Pensamos» dice Elrond «que una pequeña compañía de rápidos jinetes tiene más posibilidades de llegar a la casa de mi pariente que un cuerpo de ejército, esquivando los espías y trampas del enemigo. Debéis entregar este pergamino a Thranduil o su hijo Legolas, (entrega una cajita a los PJ). Si alguien que no sea ellos abre la caja, el pergamino se incinerará inmediatamente. Podéis emplear este recurso si vieseis en peligro la misión. Si perdéis el pergamino, intentad que al menos uno de vosotros llegue. Decid simplemente: El concilio Blanco ha decidido atacar Dol Guldur. Necesitamos tus lanzas en el Sur».



«En cuanto al camino» dice Gandalf» lo mejor es que subáis hacia el Norte siguiendo el Anduin. Evitad el Men-i-Naugrim (el camino del Bosque Viejo), hoy es frecuentado por otras criaturas muy peligrosas. Subid hacia el Norte, más al norte de La Carroca se abre un pequeño sendero, según mis últimas noticias (me las dio un viejo amigo) aún está abierto. Tomadlo y llegaréis. También me han prevenido de un río que lo atraviesa, sus aguas son negras y están encantadas, evitad beber esas aguas y mojaros. Evitad también comer nada del bosque, cuidado, extrañas criaturas lo habitan hoy. Por último os pediré otra cosa, hace unas semanas unos amigos míos tomaron ese camino y temo por ellos, es un grupo de trece enanos y un mediano, un periannat para los elfos, si tenéis ocasión, intentad saber de ellos».

«Finlon os proporcionará alimentos y equipo» Elrond señala al mensajero que les ha guiado a la habitación «tened mucho cuidado, y suerte. Mucha vais a necesitar» dice Gandalf «espero que pronto nos volveremos a ver en el Norte. Si no me equivoco se preparan allí grandes acontecimientos».

Se proporcionará a los PJ el equipo que pidan dentro de lo lógico, y alimentos para un mes aproximadamente, con el consejo de que los economicen.



Distancias estrategicas

-De Insengard a los vados del Isen: 40 millas (D).
-De los vados del Isen al Entaguas: 100 millas (D).
-Del Entaguas al Codo Norte del Anduin: 100 millas (D).
-Del Codo Sur del Anduin a Lorien: 400 millas (A).
-Del Entaguas a Lorien: 250 millas (A).
-De Lorien a los campos Gladios: 190 millas (A).
-De los Campos Gladios al viejo vado: 120 millas (D)
-Del viejo vado al Camino: 40 millas (D).
-Camino del Bosque: 240 millas (B).

A: Abrupto D:Despejado B: Bosque. A caballo se recorren unas 25 millas por día, tardarán aproximadamente 60 días.

A pie se recorren unas 18 millas por día, que supondrían unos 83 días de viaje.

Esto equivale a la media entre lo que se tarda por terreno abrupto y despejado, corresponde al master aplicar los modificadores que desee.

El día en que los PJ salen de Isengard es claro y

frío, pueden atravesar el Isen por el puente de Ortanch o por los vados, más al Sur.

El terreno es abrupto y salvaje en los alrededores de Ortanch, y se va bajando y suavizando hacia el Sur, las llanuras de Rohan. El viaje durará un día y medio hasta los vados y tres o cuatro días más hasta el Entaguas. Las llanuras de Rohan están cubiertas de hierba verde (Thrimidge = Mayo) que aún no ha alcanzado su máxima altura, y son suavemente onduladas, con algún árbol aislado y grupitos de árboles aquí y allá. No pasará nada hasta atravesar el Entaguas (tiro de MM fácil). En el vado, el agua no llega más que a los muslos de los jinetes. Una vez atravesado el río, deben decidir por dónde ir, y si parar o no en Lorien. (Recordad: a cualquier humano que no sea Dúnadan no debería hacerle mucha gracia ir a los dominios de la Bruja Blanca de Lorien, quien lo recordó 200 PX).

En el Folde Oeste

La zona es igual, una llanura de hierba verde con algunas hileras de sualves colinas arboladas y las sombras violetas de las montañas al Norte. Un día después de haber atravesado el Entaguas. Un tiro de Percepción fácil permitirá ver acercarse un grupo de jinetes. Son una docena de rohrrins arreando una caballada. A su mando va Aldor, jefe de éored. Si no hay problemas, Aldor para un momento y habla con los PJ, mientras sus hombres siguen arreando a los caballos. «Ayer, hacia el Norte, tuvimos un encuentro. Topamos con un grupo de orcos. Los exterminamos, aunque desgraciadamente perdí dos hombres. Temo que mas de esas despreciables criaturas el Anduin para atacar a las caballadas. He enviado mensajeros a dos grupos que pastoreaban cerca del mío y me dirijo a toda marcha a Edoras a dar la alarma. Tened mucho cuidado si seguís vuestro camino. Razones muy graves os deben obligar a seguirlo, pues el camino es hoy más peligroso que nunca, con los orcos atravesando el Anduin y las extrañas hechicerías de la Dama Blanca de Lorien». Desde aquí los PJ pueden dirigirse a Lorien, subir hacia el Norte por la orilla izquierda del Anduin o intentar cruzar el río por Los Codos. Si intentan cruzar el río por los Codos, ahí no hay vado, y el cruce del río a caballo debe hacerse nadando el animal, lo que supone un tiro de MM muy difícil (-20) ya que el Anduin baja rápido y caudaloso.

En caso de caída, el tiro de nadar se modifica según la armadura que lleve el PJ desde sin armadura (difícil) hasta cota de malla (Extremadamente difícil). En ese cruce serán descubiertos por un explorador orco y atacados por la noche por un grupo de 15 orcos al mando de un Uruk-hai. Desde aquí, ver más adelante los siguientes apartados. Si se dirigen directamente a Lorien o suben hacia el Norte, y buscan rastros descubrirán con un tiro de rastrear de dificultad media huellas de botas de hierro. El rastro va hacia el Noroeste. Al cabo de 4 días, avanzando por un terreno cubierto de hierba con bastantes colinas frecuentemente arboladas, al caer el día remontan una colina cubierta de matorrales, afloramientos rocosos rompen el paisaje, y en la cima de la colina no crece ninguna hierba, sólo los esqueletos de un par de árboles negros y muertos ocultan un monolito de unos tres metros de altura, de piedra gris. Se ve que estaba tallado, pero no se puede reconocer nada de la talla, muy desgastada y corroida por la intemperie. La colina se alza ligeramente sobre las que la rodean, Y un tiro de PP normal desde su cumbre permite distinguir contra el rojo del sol poniente siluetas achaparradas de un grupo de orcos, a bastante distancia, que sigue a los PJs. La información sobre este grupo de orcos se da mejor o peor según lo bueno que sea el tiro.

Los orcos

Son 15, al mando de un Uruk-hai (Sgrom). Van armados con cimitarras, lanzas y arcos, Van a pie, y llevan yelmos y cotas de malla y cuero (5 de malla, 10 de cuero). Sgrom lleva, además, braceras y grebas. Todos llevan escudo, con el dibu.jo groseramente pintado de una calavera astada.

Mucho más al NO está el grupo principal de orcos, unos 50, que están efectuando una incursión por el Sur de Fangorn, cuyas estribaciones verde azuladas se distinguen al Oeste. Si oyen los cuernos del grupo de Sgrom, se volverán hacia el Sur, interceptando a los PJ cerca de Lor Lorien (a criterio del Master).

Los orcos

Puntos de vida:	70
Ataque:	+13
	+43
Defensa:	+10
	+35
Misil:	+25
	+45

Ver las características al final del módulo.
Se pueden dar dos circunstancias: que los PJ vean o no a los Orcos.

A-Los ven:
Los orcos perseguirán a los PJ. Correrán toda la noche y pararán a descansar durante unas horas al mediodía, luego seguirán corriendo. Los orcos pueden correr sin apenas parar durante tres días, recorriendo unas 35 millas diarias. Después, deberán detenerse durante todo un día para descansar. En el momento en que inician la persecución, los PJ les llevan unas 7 millas de ventaja. Hay que llevar cuidadosamente el control de la distancia recorrida por ambos grupos. Los caballos forzados a trotar durante más de 8 horas, se cansan (si van al paso los orcos acortan distancias) a los tres días de sobremarcha, se revientan. Además, aumenta la posibilidad de sufrir una torcedura (1 0% acumulativo cada día por caballo). Un caballo con una torcedura en una pata no puede ser montado, y baja su velocidad a la mitad. Un caballo sobrecargado (con dos jinetes) baja su velocidad en una tercera parte y se cansa el doble.

En cuanto se inice la persecución, los orcos tocarán sus cuernos, y los Aventureros, con un tiro de PP fácil oirán un cuerno muy, muy débil al NO. Es el grupo principal de orcos que corre hacia el Sur. Los orcos de Sgrom tocarán regularmente el cuerno para guiar al otro i grupo. Al tercer día de huida, si no han sido capturados, al remontar una colina ven un grupo de 50 orcos que corren hacia ellos en ruta de intersección. Sólo se puede evitar la interceptación lanzando a los agotados caballos al galope (caballos normales 30% de posibilidades de reventarse y caer al suelo, los Mearas, caballos élficos y caballos de gran calidad sólo tienen un 10%), el terreno es abrupto y se precisa una tirada de cabalgar.

a) Son alcanzados: ver apartado B.
b) No son alcanzados: En el horizonte aparecen las estribaciones de un bosque. Es Lorien. Los orcos se detienen al verlo, tras disparar alguna flecha. No se atreven a perseguir a los PJ con «tan pocos» orcos.

B-No ven a los orcos (o son alcanzados por éstos):
Los orcos les alcanzan por la noche (en el primer caso) y les atacan. Un tiro de percepción difícil permite al/a los centinelas oirlos mientras se aproximan. ssi no lo sacan, cuando estan apunto de caer sobre el campamento un tiro de PP facil permite oirlos un momento antes de que ataquen (que caramba, los orcos no son precisamente silenciosos). Sólo hay dos posibilidades: intentar huir a uña de caballo entre las filas orcas abandonando armas y bagaje (pasar al apartado de la persecución) o luchar. En este segundo caso no hay esperanza. Los orcos pasan inmediatamente al cuerpo a cuerpo (cuatro contra uno) para capturar vivos a los PJ. Se ha de procurar que algún aventurero consiga huir sin que cante demasiado, aunque no es imprescindible. Si alguno o todos mueren en el combate, pues eso. Si son capturados pasar a...

Prisioneros

El grupo de orcos ata las manos sólidamente a los PJ sobrevivientes, y, tras una breve conferencia de Sgrom con su lugarteniente, empiezan a correr de nuevo. Si alguien entiende orco, entenderá que hablan de ir a llevar a los prisioneros a Dol Guldur y (si hay elfos en el grupo) se felicitan por la suerte de haber capturado a un apestoso elfo, las divertidas torturas que sufrirá en Amon Lanc y que nada de esperar a Uldru «ese vago pelotillero que se quiere llevar siempre la gloria mientras los probrecitos Uruk-hai de la calavera astada le hacen el trabajo sucio».

Corren hacia el Sudeste, arrastrando a los PJ, durante un día, llegando a los Wolds, tierras desnudas de colinas pedregosas cubiertas de matorrales y hierba rala y amarillenta. El terreno es muy quebrado y la marcha se enlentece. Los PJ son obligados a correr bajo el látigo orco, empleado sin contemplaciones, especialmente sobre los elfos. Al caer el día, hay una violenta discusión entre Sgrom y sus subordinados, agotados, que quieren descansar. Al fin, ante la amenaza de un motín, Sgrom accede a descansar hasta la medianoche, con el resultado de que al cabo de algunas horas, el grupo mandado por Uldru les alcanza. Hay una violentísima discusión entre los dos cabecillas, que

acaba cuando Uldru, un Uril-hai enorme con una media luna roja pintada en su escudo, derriba de un puñetazo a Sgrom. Las armas salen de sus fundas, pero ante la superioridad numérica de los orcos de la luna roja, los de la calavera astada se limitan a blandir sus armas, gruñendo y amenazando. la discusión entre los dos Uruks va de méritos, autoridad, acusaciones de inutilidad, «¿por qué no me has esperado? etc. Los orcos de Uldru tienen las mismas características de los de Sgrom.

¿ESCAPARÁN LOS PJS?

a) Los aventureros consiguen escapar: Hay que aceptar cualquier plan de fuga. Si al menos uno de los PJ ha conseguido escapar, puede ser muy útil. Una buena idea sería atizar la enemistad entre los cabecillas orcos y provocar un combate generalizado, aprovechando la confusión para escapar.

Los orcos siempre actuarán igual: correrán toda la noche y descansarán todo el día, recorriendo unas 20 millas por noche (10 en terreno abrupto). El Anduin está a 60 millas, es decir, tres días. Del Anduin a Dol Guldur hay 130 millas, las primeras por terreno abrupto, o sea que tardarán 7 u ocho días en llegar.

Cada día atarán también los pies de los PJ y dos orcos les vigilarán, aunque sin mucho entusiasmo. A no ser que se las ingenien, los orcos no soltarán en ningún momento las manos a los PJ. Los orcos no pelearán entre ellos a no ser que los PJ siembren cizaña. Tener esta idea y llevarla a cabo de una manera mínimamente astuta vale 200 Px.

Si consiguen escapar, los orcos se darán cuenta al cabo de un par de horas, e iniciarán la persecución. Sólo una buena técnica puede hacer que pierdan el rastro (disimular huellas, esconderse durante un par de días, etc.). La travesía de las tierras salvajes sin víveres ni caballos puede ser interesante, amenizándose con encuentros con pequeños grupos de orcos (que se han separado para batir mejor el terreno), cacerías de conejos, recogida de bayas con la «colaboración» de algún que otro oso, etc. la cosa es que consigan llegar a Lorien agotados, hambrientos y cabreados, pero aceptablemente vivos.

b) No consiguen escapar: ¡Pues mira que son torpes tus jugadores! Te juro que lo que les pase se lo merecen, que caramba. Al fin, agotados, llegan a Amon Lanc, la colina desnuda. Hay un enorme claro en el Bosque Negro, de colinas rojizas, pedregosas y peladas, sembradas de peñascos y esqueletos de árboles muertos. El Bosque hasta allí es de árboles muy viejos, de un verde casi negro, retorcido con espesas cortinas de musgo colgando entre las ramas y extraños hongos de putrefacción. De los árboles cuelgan espesas telarañas y se entreven en la penumbra del bosque, al que no llega ningún rayo de sol, grandes formas que se deslizan y brillar de ojos rojos y amarillos en la oscuridad, algunos globulosos y facetados, como de insecto.

En un extremo del claro se alza una montaña de piedra rojiza: Dol Guldur. Una escalinata de piedra lleva hasta el cono del volcán, del que se escapa una espesa fumarola negra. Aunque sea de día, la oscuridad una oscuridad tangible y amenazadora, como si estuviese viva, lo cubre todo. La sensacion de unos ojos vigilantes clavados en la nuca es constante.

Los PJ son bajados por una ventosa escalera espiral que recorre el cráter durante mucho tiempo (nivel 6 de Dol Guldur. Pg. 89 de El Bosque Negro). Puertas, oreos, humanos, viento, niebla, sensación de terror y desesperación. Son encerrados en una celda desnuda, con un jergón de paja infecta y un agujero en el suelo para «eso». Dos orcos se quedan de guardia, sin responder a ninguna llamada de los PJ. Al cabo de un par de horas, una guardia de 6 Uruk-hai de elite, armados de cimitarras y con yelmos y armaduras de metal negro, braceras y grebas, les sube al nivel 3 (pg. 82, 83 y 84 El Bosque Negro). Serán presentados a Khámul, uno de los espectros del anillo, y tendrán el dudoso placer de ser interrogados por él. Nada más verlo, los PJ sufrirán un ataque equivalente a «Bola de frío»; tirar un crítico A de frío, sustituyendo las fracturas y pérdidas de miembros por entumecimiento y frío intenso general, e inmediatamente sufrirán un hechizo de miedo de nivel 15 contra nivel 3. Es decir, 85 o más o los PJ, aterrorizados, intentan huir y pierden un 30% en cualquier tiro de resistencia.

Khámul está sentado en su trono de piedra negra con vetas rojas y viste con sombría elegancia: ropas de terciopelo de color rojo muy oscuro, y capa con capucha de terciopelo negro ribeteada de piel negra y ceñida por una corona de oro con tres rubíes. Donde debería estar la cara hay un espacio de densa negrura, donde relucen dos ojos rojos como carbunclos. Lleva guantes, y en su mano izquierda hay un anillo con una piedra negra. Interrogará a los PJ sobre el concilio, y si estos no responden, les hará torturar. Tiradas con el modificador por presencia en la tabla de maniobras estáticas. Un resultado de «fracaso» para abajo, hace que suelten todo lo que saben. De éxito parcial para arriba, no dicen nada. Cada día un tiro. Cada día de tortura supone 1D10 + 2 puntos de vida menos y un -5 acumulativo a la tirada de resistencia. Serán interrogados durante 10 días antes de ser dados por inútiles.

Si aún viven, Khámul en persona ordenará a los Uruk: «Enna Sarn Sarab se queja de que come poco, le daremos un poco de postre extraordinario». Los PJ son bajados al nivel 5 (pág. 88) y arrojados a la sala 16. La misma orden será dada si los PJ han hablado. La sala es una gran gruta de paredes abovedadas, sostenida por cientos de columnas de clara factura humana, entre las que se extienden espesas telarañas grises. El suelo está sembrado de objetos de escaso valor, monedas de cobre, chucherías brillantes, bisutería, algunas joyas auténticas, armas enjoyadas de bastante mal gusto (-10 al Bo). En el centro de la estancia, como una masa globulosa e hinchada está Enna Sarn Sarab, una de las mayores hijas de Ella-Laraña, comiéndose un desgraciado prisionero con un horrible ruido de succión. Es una gran araña negra de más de dos metros de altura en la parte más hinchada del abdómen.

ENNA SARN SARAB

Puntos de vida: 260
At.: +40
BD: +10
Arm: Cota mallas
Ataque: Corte + Veneno.
Veneno: Tiro de resistencia en caso de crítico A. Tiro de resistencia nivel diez contra el nivel de los aventureros.
Un mordisco: Parálisis ID6 horas.
Dos mordiscos: Muerte instantánea.

La sala está ligeramente alumbrada, fosforescencia producida al parecer por la propia piedra, desagradable y verdosa.
Al entrar los Aventureros, Enna interumpirá su macabro festín y hablará con voz rasposa y aguda, como de una vieja chillona: «O me matan de hambre, o me dan demasiada comida y luego se echa a perder. Vamos, explicadme una buena historia y tal vez no os coma hasta dentro de un par de días. Que sea una historia alegre, esta maiíana he tenido que devorar a mi marido y aún no me he recuperado de la pérdida».

Si los aventureros le explican una buena historia, Enna seguirá comiendo, (venga, se bueno, da unos PX a quien explique la mejor historia) y cuando acabe se adormecerá con un gruñido de satisfacción. Está poniendo un nuevo saco de huevos. Si no le gusta la historia o la atacan, atacará a los aventureros (no seas piadoso, no tienen casi ninguna oportunidad) para paralizarlos y devorarlos a razón de uno por día.

Si los aventureros registran la estancia, encontrarán sin demasiados problemas una trampilla en el suelo (Percepción fácil). Da a una antigua cisterna, que aún conserva algunos palmos de agua potable en su interior (bueno, bastante potable). Tiene una ventaja: Enna no puede entrar, es más, si cierran la trampilla mientras duerme, creerá que se han escapado mágicamente y se pondrá furiosa. Por los canales de la cisterna llega de cuando en cuando algo de agua de lluvia, y las ratas abundan en su interior. Los Aventureros pueden sobrevivir a base de agua y ratas (¡Ecs!). Al cabo de un mes, Dol Guldur será atacado, y los aventureros rescatados por Gandalf (¡En que estado!). Se debe hacer sin tiro de resistencia en la tabla de maniobras estáticas con el bonificador de Presencia. Todos los fallos representan iiii atado de embrutecimiento total del que tardaran meses en recuperarse. Segunda tirada con fracaso es contraer una enfermedad grave con todas sus consecuencias (incluso la muerte): Peste, cólera, pulmonía, etc. Un casi éxito o éxito parcial es contraer una enfermedad leve (gripe, diarrea, etc.).

LORIEN

Los árboles se elevan hacia el cielo y se arquean sobre el camino y el arroyo que corre de pronto bajo las ramas extendidas. Los troncos son grises y lisos, como plata pulimentada,las copas son de hojas doradas y las ramas están cubiertas de flores de oro. (Figúrate el efecto de la visión de Lorien en primavera sobre cualquier elfo).
Al poco, encuentran otro arroyo, más ancho y pro-

fundo, que desciende rápidamente de las laderas arboladas. A la derecha, un poco más lejos, se ove el rumor de una pequeiía cascada. (És el Nimrodel). Los árboles son «mellorn» y sus troncos son muy gruesos. El suelo es de hierba cubierta de flores blancas, amarillas y verde pálido.

Al poco tiempo de adentrarse en el bosque, una voz resuena en las copas de los árboles: «¡Daro! Respiráis tan fuerte que podríamos atravesaras con una flecha en la oscuridad, pero no tengáis miedo, os seguimos desde hace rato y los Yrch no osan adentrarse en las profundidades del Bosque de Oro. Que suba nuestro pariente al «flet». Baja una escala de color gris plata. Cinco ellos vestidos de gris reciben al elfo del grupo. «Han llegado mensajeros de Elrond avisando de vuestra llegada y de otras noticias más graves. Soy Hardimil, vuestro servidor. Sin ti o sin los mensajeros, tú y tus amigos no hubieseis atravesado los linderos del bosque. Pocos son los que se acercan aquí en estos días oscuros, y aún menos los que lo hacen con buenas intenciones. Hemos tenido que destruir los puentes sobre el Minrodel. ¡Ay!, malos tiempos son estos y peores llegarán, según creo. Venid ahora, el señor Celeborn y la Dama Galadriel os esperan».

Avanzan durante mucho tiempo, por sendas escondidas hasta llegar al Celebrant que atraviesan por dos cuerdas tendidas (no hagas hacer tiros, que caramba, mira que ridículo si se te caen de culo al agua).

«No permitimos entrar a ningún extranjero en el Naith de Lorien, pero vuestra misión es urgente y necesitáis de nuestra ayuda.» Caminan todo un día, hasta llegar a un claro, bajo el cielo nocturno tachonado de estrellas. Un vasto espacio sin arboles se extiende ante ellos, mas allá hay un foso profundo perdido entre las sombras, del otro lado, una pared verde se alza a gran altura y rodea una colina verde cubierta de enormes y antiquísimos mallorns, entre cuyas ramas brillan innumerables luces verdes, doradas y plateadas. Se acercan por un camino de piedras blancas, atraviesan el foso por un puente blanco y pasan entre las grandes puertas verdes, tachonadas de plata. Suenan muchas voces claras y dulces alrededor y arriba, y aquí y allá estallan cánticos. De las ramas de los Mallorns penden lámparas de plata, que iluminan un camino un árbol inmenso del que cuelga una ancha escala blanca . Tres ellos cubiertos de brillantes cotas de mallas hacen guardia. Hablan con los guías de los aventureros, y estos son invitados a subir. Hay muchos flets, y muy arriba hay una gran plataforma que sostiene una casa. Son introducidos en una sala oval de paredes verdes y techo de oro, en cuyo centro se alza el tronco del Mallorn. Hay varios ellos sentados, y en dos asientos que se apoyan en el tronco, bajo el palio de una rama, están Celeborn y Galadriel. El, cabellos de plata, ella, cabellos de oro, altos, graves y hermosos, vestidos de blanco y azul. «Sed bienvenidos, -dice Celeborn- muy largo y fatigoso debe haber sido vuestro viaje hasta aquí, y no menos fatigoso es el que os espera hasta vuestro destino». «Os ayudaremos en lo poco que podamos - dice Galadriel- aquí podréis reposar y recuperaros. Los mensajeros de Elrond han llegado hace poco con importantes nuevas. Al fin quebrantaremos el poder de la torre oscura, ojalá que no sea demasiado tarde».

Los aventureros son alojados y pueden reposar el tiempo que deseen. Los ellos les proporcionarán vestidos, armas, etc. El día que deseen partir, serán conducidos de nuevo ante Celeborn y Galadriel: «Tomad estas capas élficas, ellas os ayudarán en vuestro viaje (+25 acechar/esconderse), siento no poder porporcionaros cabalgaduras, pero poco las empleamos en los bosques». Les entrega también cinco raciones de lembas por persona «Empleadlas en caso de necesidad, os alimentarán y darán fuerzas para el camino. Y ahora partid con nuestra bendición, y suerte. Anar Kaluya Tielyanna» (El sol iluminará vuestro sendero). (No, no hay consulta al espejo de Galadriel, ¿quién te piensas que es Galadriel una adivina de feria?).
A primera hora de la mañana, los aventureros abandonan Lorien y toman el viejo camino del norte.

De Lorien a los Campos Gladios

Un dia despues de abandonar Lorien el paisaje cambia. De prados sembrados de árboles, pasa a componerse de tierras salvajes, sembradas de piedras y brezo. Aquí y allí, grises afloramientos rocosos e hileras de melancólicos álamos. Durante cinco días los aventureros avanzan sin ver otro signo de vida que ellos mismos. Ni un pájaro, ni un conejo, como si la vida animal hubiera desaparecido y la vegetal se hubiese aletargado en un invierno sin fin. El terreno es abrupto, y los caballos avanzan con lentitud. Es una tierra gris en la que es fácil perderse (Tiro de navegación poco difícil o perdidos ID3 días). El tiempo es frío y húmedo, con abundantes nieblas matinales. El cielo está constantemente cubierto por nubes grises y llovizna intermitentemente. La mañana del sexto día (si no se han perdido) amanece con una espesa neblina a ras del suelo que no se despeja (tiro de PP para darse cuenta) y, a media mañana, se alza, rodeando a los aventureros de una cortina espesa, opaca y húmeda. No se ve más allá de 1 ó 2 metros, y desde la silla del caballo no se ve el suelo. Perdida la noción del tiempo, intentan seguir hacia el Norte (supongo). Si se detienen, la niebla no se levanta. Tras lo que parece un larguísirno intervalo del tiempo, notan que caminan sobre agua y fango. Los pies (o los cascos) Parecen engancharse al fondo y salen con esfuerzo, produciendo un desagradable ruido de succión. El aventurero que vaya en cabeza cae en arenas movedizas o en una poza, según lleve o no armadura. Para evitar esta caída, si va a pie se hace un tiro de MM difícil, si va a caballo, el tiro es de montar. Repite la juerga las veces que consideres necesario para que se den cuenta de lo peligroso que es el pantano.

Nubes de bichos picadores se ensañan con hombres y animales. El camino se ve interrumpido por masas de vegetación y canales. Los árboles se ven como negros fantasmas esqueléticos entre la niebla. Las aguas son negras y fangosas. Las plantas, oscuras y filamentosas, se adhieren a los flancos de los caballos y a las ropas de los aventureros. Un hedor penetrante a podredumbre lo invade todo. La sensación de amenaza, como de algo que acecha y espera en la niebla, es constante. Mantener la dirección Norte es un tiro de Navegación extremadamente dificil. Al cabo de mucho vagar y de unos cuantos chapuzones, cansados, mojados, llenos de barro y comidos por los mosquitos, ven una luz entre la niebla (tiro de PP muuuy fácil, en caso de que sean muy torpes y no la vean Janut les saldrá al paso con un fanal). La luz viene de la choza decrepita, de maderas podridas, cañas y adobe que se levanta sobre la pequeña isleta. Se trata de la residencia de Janut, un dunledino loco y degenerado que sirve al Kraken que se ha deslizado desde las oscuras raices de las montañas hasta la zona de los Campos Gladios, corrompiendo los pantanos y haciendo que estos se extiendan hacia el Oeste, en su incesante búsqueda por el fondo de los pantanos (adivina qué anillo busca, procura que Janut haga alguna alusión «el busca, busca siempre» por ejemplo).

Janut proporcionará víctimas a la bestia, ya sean animales, orcos o alguno de los raros viajeros que atraviesan la región. Para ello cuenta con la facultad del Kraken de crear una vasta extensión de niebla y con su perfecto conocimiento de los pantanos. Normalmente se ofrece como guía a los viajeros extraviados y los conduce a la poza donde vive de preferencia el monstruo. Pretextando reconocer el camino o algo así se aleja, dejando que el Kraken se apodere de los incautos. Este, a cambio, le permite participar parcamente de sus macabros festines. El resto del tiempo se alimenta de peces, crustáceos y larvas de insecto.

Janut

Puntos de vida: 73
Ataque: +20
Defensa: +40
Emboscar: +90
Acechar: +90

La cabaña se levanta en una de las innumerables isletas de fango seco cubierto de juncos y caiías, recostada en el negro y retorcido tronco de un árbol muerto. Algunas nansas flotan entre las plantas acuáticas y una deteriorada barquichuela de fondo plano está atada a un poste. Cuando se acercan, Janut sale a su encuentro. Lleva un candil en la mano. Es un anciano arrugado, con cabellos blancos que surgen como alambres de su cráneo medio calvo. Desdentado, sucísimo, cubierto de harapos que le hacen parecer un montón de trapos andante. Apesta a humedad y podredumbre. Les sonríe ampliamente, mostrando una abertura cavernosa en la que sobreviven dos dientes negros. «Bienvenidos viajeros» dice con voz aguda y cascada» ¿Qué hacéis en los pantanos de Aindeldúr? Nadie viene por aquí, como los pantanos son muy peligrosos... «y así sigue con una cháchara interminable. Ofrece alojamiento y comida a los aventureros. La choza está casi desnuda, con un monton de juncos malolientes como cama, algunos desportillados ' potes y escudillas y el suelo de tierra ap sonada cubierto de suciedad. El interior es sofocante, no hay ventanas, y el humo de un hogar central de piedras alimentado con turba escapa a duras penas por una obertura del techo. La «comida» está compuesta de cangrejillos de río y larvas de insecto. A las pre-

guntas de los aventureros les dirá que la niebla es muy frecuente en esta región, y que él vive allí porque es un lugar seguro, nadie se atreve a entrar en los pantanos que él conoce perfectamente. Se ofrecerá como guía, si no se lo piden, a cambio de comida. En caso de rechazar su guía, cuando se vayan les seguirá, y al pasar por cerca del Kraken, tocará una caracola de extraño sonido para llamarlo (¿De dónde sacó Janut esa «corna»? dejemos que los aventureros hagan suposiciones). Si se muestran violentos en la cabaña (o fuera), Janut lloriqueará y pedirá piedad; no luchará en ningún caso. A pesar de eso, tiene más miedo del Kraken que de los Aventureros, por lo que hará lo posible por no hablar: intentar huir, acurrucarse en posición fetal en el suelo lloriqueando, etc.

Si aceptan su guía, les conducirá por un camino que no se distingue del resto de las marismas, deteniéndose de tanto en cuanto para observar señales iñvisibles para los demás, hasta llegar a una laguna de aguas negras y absolutamente quietas. Un tiro de inteligencia (+25 por empatía animal) hace darse cuenta de que los caballos están vagamente inquietos. La niebla sigue cubriéndolo todo con su manto de gasa. Allí, Janut intentará escabullirse con alguna excusa: «he perdido el camino, es peligroso avanzar con los caballos, voy a buscar una senda» o «Este es un buen sitio para descansar» «Esta agua, aunque negra, es buena para beber» etc. Cualquier caballo, excepto uno élfico o un mearas, intentará beber, así como cualquier pony. Si beben, al día siguiente enfermarán y morirán en tres días; cualquier humano que beba, lo mismo. Sólo la hierba Athelas puede salvarlos. Es un tiro de buscar hierbas difícil (-105 aunque fuera de los pantanos puede encontrarse. Hay que conseguir un «Exito»; un «Exito Parcial» significa que se ha encontrado un poco, pero no basta ni para un caballo, aunque sí para una persona. Después se deben sacrificar dos puntos de poder por caballo, cuatro por persona, para curarlos. Los caballos no podrán, de todas maneras, llevar peso durante tres o cuatro días.

A) Los aventureros permiten que Janut se largue.

B) No lo permiten.

A) Al cabo de un momento, desde un lugar indeterminado (para localizarlo, PP muy difícil) se oye un sonido ronco, como de un cuerno grave. Es Janut tocando la caracola. De repente, todo se sume en un silencio expectante, como si la vida y el tiempo se hubiesen detenido. Entonces hay un sonido de succión, un chapoteo y se produce un burbujeo en el centro de la laguna. Algo parece hervir, como un nido de enormes gusanos, y un gran tentáculo acabado en tres dedos viscosos avanza fuera del agua, tanteando.

El Kraken

Es un Kraken mediano, se mueve 20m. por asalto.PV: 300.

PV Tentáculos: 70.
CA: Cuero blando.
Ataque: +75.
Defensa: +40.

Si sobrevive, cosa casi segura si tú, master, no eres un salvaje machacacráneos se irá deslizando a lo largo de los años por senderos tenebrosos hasta llegar, ya al máximo de su desarrollo a las puertas de Moria. En la primera secuencia, atacará con un tentáculo, luego en cada segmento con ID4+1 tentáculos. Intentará coger siempre a los aventureros, pero si los caballos no han huido y es herido, si la herida es importante (por ejemplo, perder dos o tres tentáculos) intentará aferrar al caballo o pony- que le lleve los víveres y huir. Si no controla alguien los caballos, (maniobra estática de cabalgar o cuidar animales) los caballos huirán. El único caballo que no huiría sería un Mearas o un caballo élfico, que no se alejarían mucho. El resto, 50% de caer en arenas movedizas en su loca huida. 15 secuencias para hundirse. Janut será ilocalizable, pero la niebla se remontará inmediatamente, dejando ver un pálido sol, con lo que los aventureros podrán orientarse con un tiro normal de navegación. Si lo sacan, tardarán un día en salir de los pantanos, si no lo sacan tardarán dos días y 10% por barba de caer en arenas movedizas. Puedes amagar algún ataque del Kraken en zonas de agua estancadas para mantener la tensión.

B) El tipo empezará a lloriquear y pedir que le suelten y que buscará el camino. Sabe que al cabo de unos minutos de llegar, el Kraken se dará cuenta de su llegada, y atacará a todo lo que se mueva, incluido su patético servidor, con lo que sus súplicas se vuelven más frenéticas cada vez. Cuando el agua del lago empiece a bullir, gritará «¡El viene!, ¡él viene!» intentando soltarse con todas sus fuerzas. (Tiro de fuerza en la tabla de resistencia, considerarlo de nivel I). En el momento en que los aventureros se distraigan, huirá. Como estarán prevenidos, podrán huir si el Kraken falla sus dos primeros a taques, si no, pasar a A). Si consiguen hacer hablar a Janut antes que eso, organiza ataques a lo largo del camino, sobre todo antes de salir de los pantanos. Lo importante es que haya algunos asaltos de lucha y, sobre todo la tension.

Al sur de La Carroca

Del lach laur a la Carroca: 30 millas. Al dejar atras los pantanos, el dia esta avanzado. Entran en una zona de praderas de hierba y trebol, con abundantes campanillas violetas, amarillas y margaritas blancas. Son muy onduladas, con pronunciadas pendientes y sembradas de robledales y olmos. Al caer la tarde, tras remontar una pendientes especialmente empinada, distinguen a los rayos dorados del sol poniente el brillo al Este de una cinta plateada: El Anduin. Poco antes de acampar, un tiro de PP muy facil les permite ver, a lo lejos, una gran fogata junto a un oscruo robledal. Se distingue bien, por lo que no parece que hayan intentado ocultarla. Pueden pasar tres cosas.

A) Evitan la fogata dando un rodeo.

B) Se acercan cautelosamente a echar un vistazo.

C)No ocurre nada hasta que se acercan al lach laur (el vado del bosque viejo)

Los orcos

PV: 70
Ataque: +13
Defensa: +10
Misil: +25
+43
+35
+45

Los wargos

PV: 150 Ataque:+90 Defensa +55
Aramadura: Sin armadura

Son diez orcos, sobres endos wargos. Llevan cotas de cuero duro, escudos, yelmos, cimitarras y arcos cortos.

El unico lugar donde pueden refugiarse es en la Carroca, 30 millas al Norte, o sea unas 4 horas a galope tendido (solo un Mearas es capaz de esa azaña).

Tras larga cabalgata seran salvados "in extremis" por un enorme oso pardo, pero no antes de que alguno de ellos haya muerto. Si uno o varios se quedan atras para que los restantes tengan tiempo de huir, los orcos se detendrán para acabar con el/los heroes, dando una ventaja preciosa a los fugitivos. (lo mismo, son salvados por el oso pero no antes de algun RIP) Iluvatar quiera que sea esto lo que hagan!.

Uno o varios de los aventureros pueden acercarse a la hoguera a traves de un frondoso robledal. El terreno esta lleno de troncos y arboles, la noche es oscura y el tiro de MM es normal. El tiro de PP de los duniendinos se modifica en el % que supere el éxito, y además es difícil por la noche ya que la hoguera que les deslumbra.

En un claro del bosque hay cuatro hombres alrededor de un fuego. Llevan gorros de piel, túnicas de lana, capas cortas y polainas. Es fácil reconocer en ellos a dunlendinos, sobre todo si hay algún Rohirrim en el grupo. Llevan cotas de cuero blando y espadas. Están comiendo. Al lado de la hoguera hay mantas, bultos, sillas y alforjas, y, más allá cinco caballos, uno de ellos de carga. La hoguera es grande, o sea que se ve de lejos. Nada más avistar el campamento, el/los aventureros oirán un fuerte ruido de metal contra metal pies pesados y cascos de caballo. A su derecha, un fuerte grupo de orcos encabezados por un jinete se acercan sin ningún disimulo al fuego, pasando a menos de cinco metros de los aventureros. Uno de los orcos se detiene un momento al lado de ellos husmeando (tirar cientos de dados) pero una ronca voz de mando le hace volver a las filas. A la luz de la hoguera verán un numeroso grupo de orcos de piel casi negra, van más erectos que los oreos normales y visten yelmos y cotas de malla de crudo acero. La mayoría llevan también braceras y algunos pemeras de metal. Todos llevan cimitarra, maza o hacha, lanzas y hay una pequeña compañía de arqueros. Calzan botas de hierro y portan un escudo en el que hay pintado un gran ojo rojo. Su jefe es una espantosa figura, montada sobre un caballo, si se le puede llamar caballo

a una enorme bestia de cabeza parecida a una negra calavera de caballo que parece sacar fuego rojo por ojos y ollares. Sobre él, una figura envuelta en una negra capa, bajo la que se vislumbra una negra armadura. Bajo el alto yelmo de metal negro se dibuja un rostro pálido y afilado (No señor, no es un Nazgúl, caramba, es La Voz de Saurón). Con voz altiva y jactancioso, sin bajar del caballo, se dirige a los dunlendinos: «Llegáis con dos días de retraso. ¿Qué os ha retenido? ¿qué noticias traéis de Isengard?». Los dunlendinos, visiblemente acobardados, responden: «Señor, se está preparando algo grande, y es inminente. El viejo barbas blancas ha enviado muchos mensajeros, y las grandes águilas han impedido que alguien se acerque. Nuestros espías en el interior hablan de reuniones largas, y el viejo barbas blancas parece llevar la voz cantante. Ya han salido mensajeros hacía Dol Guldui-. Nosotros perseguimos unos mensajeros que se dirigían al Norte, y alertamos a un grupo de orcos de la calavera astada, para que los interceptaran, pero consiguieron escapar y refugiarse en el bosque de la Dama Blanca. Desde allí les perseguimos, pero no tuvimos ocasión de atacarles, además, ¡con ellos va un elfo! Después les perdimos la pista en los Campos Gladios, por culpa de una maldita niebla que nos tuvo parados varios días. Por eso llegamos con retraso, ¡oh gran señor!».

«Entonces, lo que sospechábamos es cierto» dice la Voz «¡Bah!, no tiene importancia, mi misión ha acabado, y todo está dispuesto en el Norte. Y si esos mensajeros consiguen pasar los Campos Gladios, cosa que dudo, no pasarán desapercibidos a la línea de centinelas de lach laur. Por si acaso, dirigiros hacia el Norte, ya conocéis la contraseña: Deldúwath, por si consiguieran pasar. Acechadlos al Norte de la Carroca, cerca del viejo vado, pues tal vez intenten pasar por ahí. Las cosas no han ido muy bien en la zona, ¡malditos beórnidas! Localizadlos y eliminadlos. Después, volved al camino y tendréis nuevas instrucciones». «Pero Señor» dice el portavoz de los dunlendinos «llevamos meses en las tierras salvajes y hemos servido bien a la Torre Oscura, deseamos volver a nuestras casas». «¡Perro!» El caballo de la Voz derriba al atrevido «¿te atreves a discutir mis órdenes? No te atrevas a volver sin la cabeza de esos mensajeros. Ahora partimos. Volvemos a Dol Guldur con buenas noticias».

Tras esta breve conferencia, parten hacia el Sur. Los dunlendinos quedan cabizbajos, hablan entre ellos en voz baja y se preparan a pasar la noche, dejando un centinela. Si atacan a los dunlendinos, éstos pelearán hasta que sólo quede uno con vida, que pedirá clemencia arrojando la espada. No será muy difícil hacerle hablar, aunque se resistirá un poco. No conoce la identidad de los espías de Isengard, sabe la contraseña (Deldúwath) y que numerosos dunlendinos sirven al nigromante. De La Voz sólo sabe que «Es uno de esos sureños piratas, según dicen» y que es un capitán principal en Dol Guldur.

En este momento pueden darse dos casos:

1) Los aventureros se disfrazan con las ropas de los dunlendinos;

2) No se disfracen o no les atacan.

1) Los orcos los detendrán, pero si el elfo y las posibles mujeres permanecen sin hablar y cubiertos por las capuchas, no pondrán pegas, dejándolos pasar con soeces bromas e insultos («humanitos» «escoria dunlendian», etc.). Las lindezas subirán muchísimo de tono si descubren una mujer en el grupo.

2) Si bien conocen la palabra de paso, ellos, enanos y rohirrims cantan mucho por sus características físicas, ropas y armas. Los Dunadan mucho menos, pues visten de montaraces, ropas gruesas y funcionales; sin embargo, la ropa es claramente de corte occidental, por lo que si una patrulla de orcos les descubre (en este caso hay un 50% de posibilidades durante dos días ya que patrullan la zona entre cinco millas al sur de La Carroca y el lach laur) les detendrán y hay un tiro fácil para el jefe de los orcos para identificar como occidentales a los aventureros. Lucha desigual y salvamento «in extremis» como antes.

C) Los dunlendinos tiran inmediatamente de espada y se generaliza la lucha. Si los aventureros vencen, pasar a A), pero al frente de los orcos va La Voz de Sauron.

Los dunlendinos

PV:60
Ataque: +50
Parada: +15
Armadura: cuero blando

Los beórnidas

Si han conseguido perder caballos y víveres, supongo que tus jugadores se darán cuenta de que sin éstos no tienen ninguna posibilidad de atravesar el Bosque Negro, por lo que su única opción es tratar de encontrar un beórnida o al propio Beorn para que les ayude. Un día y pico después de pasar el laur (si van a pie dos días) llegan a las orillas del Anduin. Se han desviado ligeramente al Noroeste. El río es ancho, tal vez 200 ó 300 m de anchura.

En su centro se levanta una inmensa mole de granito, un tiro de PP normal permite ver una escalera tallada en la piedra que lleva hasta su cima. Es La Carroca. Un vado de piedras planas permite atravesar el río, que en el vado sólo llega a la cintura de un hombre normal.

Si deciden explorarla (pg. 56 de El Bosque Negro) eso no hará feliz al beómida que, en forma de oso pardo, les vigila. Los aventureros verán con un tiro de PP fácil un gran oso pardo que les sigue durante los tres o cuatro días (80-90 millas) que tardan en llegar al antiguo vado del Norte. Si necesitan ayuda, el oso se planta ante ellos y hace para que le sigan, conduciéndoles a una casa habitada por una familia beórnida (pg. 55 El Bosque Negro). Se mete en una espesura de arbustos de bayas y, al cabo de un momento, aparece un gran hombre barbado con pelo rojo y vestidos de lana. Se presenta como Beoulf, y, además de proporcionar provisiones (miel, frutos secos, cram, crema, etc.) les informará de la destrucción de los orcos de las montañas nubladas a cargo de los beórnidas al mando de Beorn (ver «El Hobbit») y de la partida, días atrás, de éste hacia el Norte: «Estaba inquieto, dijo que iba a echar un vistazo, que presentía algo». En la casa de Beoult viven los quince componentes de su familia, en una gran casa de madera plantada en medio de unos campos de trebol llenos de flores entre las que borboncan innvii-nerables abejas. Desde ahí hasta el lindero del Bosque Negro hay dos días y pico, que transcurren sin incidentes. Siempre son seguidos por el oso pardo.

El Bosque Negro

Desde la casa de Beoulf hasta el lindero del bosque hay 40 millas de terreno despejado. Desde el lindero hasta el riachuelo negro hay 170 millas.

La zona hasta el bosque es de pradera llana, con árboles aislados. De vez en cuando se pueden ver rebaños de venados rojos y algunos ciervos ocultos entre la hierba.

Al acercarse al bosque, el terreno empieza a subir y un extraño silencio empieza a pesar sobre los aventureros. Los pájaros no cantan, ya no se ven venados, ni siquiera conejos. El bosque aparece como un muro negro y amenazador. Los árboles son nudosos, las ramas retorcidas, las hojas largas y oscuras. La hiedra crece sobre ellos y se arrastra sobre el suelo. La entrada al sendero es una suerte de arco que lleva a un lóbrego túnel formado por dos árboles inclinados, demasiado viejos y ahogados por la hiedra y los líquenes colgantes como para tener más que algunas hojas ennegrecidas. El sendero es estrecho y serpentea entre los árboles. Una capa de humus y hongos lo cubre. El silencio es profundo. Pronto, la luz de la entrada es un pequeño agujero y una Penumbra verdosa reemplaza la luz del sol. A los lados del sendero, los arbustos son enmarañados, hay ardillas negras,- y extraños ruidos, gruñidos, susurros, correteos en la maleza. Espesas telarañas oscuras de hilos extraordinariamente gruesos se tienden de árbol en árbol o enmarañan las ramas bajas. Ninguna cruza el sendero. El aire no se mueve bajo el quieto techo del bosque, y ni un r,in,o de sol se filtra entre las hojas.

Los caballos se niegan a entrar en el bosque. El único tipo de caballo que puede ser persuadido es un caballo élfico, ni siquiera un Mearas querrá entrar. Ningún tiro ni canción de calma les persuadirá. Evidentemente, si tan tozudos se ponen tus jugadores, pueden ser forzados a entrar, pero se negarán a comer nada del bosque, y, como es improbable que carreteen unas cuantas toneladas de forraje, morirán de hambre al cabo de diez o quince días. Los caballos pueden ser dejados a cargo de Beoulf, que los cuidará.

Las noches son negras como el carbón. Entre las ramas brillan pares de ojos verdes, rojos y amarillos, y unos pálidos y bulbosos, como de insecto, pero demasiado grandes. Si encienden fuego, éste atrae cientos y cientos de ojos. Lo peor son miles de falenas grises, oscuras y negras, algunas tan

grandes como la mano, y grandes murciélagos negros. Para poder dormir, es necesario una tirada en la tabla de resistencia de nivel 3. Fallarlo supone que todas las actividades del personaje se penalizarán con un -20 debido al estrés (excepto en las habilidades de combate). Una pifia significa una pérdida permaiiente de un 10% en Intuición, con todas las consecuencias para las habilidades, debido al shock.

Los aventureros recorrerán aproximadamente 12 millas por día, por lo que tardarán unos 14 días en llegar al arroyo negro. Hay que tener muy en cuenta el peso de comida y agua que pueden llevar. En principio debe bastarles, pues la comida en conserva para una semana pesa 5 Kg. más el agua. Durante el camino no ocurre nada, aunque es recomendable que el ambiente sea agobiantemente denso para los jugadores. Al llegar al río negro, verán que es imposible cruzarlo de un salto. El bote con que cruzaron Bilbo y los enanos (ver El Hobbit) fue llevado por la corriente, pero está varado unos metros más abajo, pudiendo ser encontrado si registran las orillas. Para cogerlo es necesario pasar sobre troncos, hierbas , y piedras (tiro de MM poco difícil). Si alguien cae al agua, es inmediatamente afectado por un hechizo de Dulces Sueños que le durará tantas horas por cada 10 puntos que falle su tiro de resistencia contra nivel 15.

Al anochecer de ese día, tras atravesar el arroyo, los aventureros se encuentran, sin saberlo, a pocas millas de una bifurcación escondida del camino, que lleva a Sarn Goriwing. Allí acechan las arañas. Por la noche, varias de ellas se acercan al campamento para cazar a los viajeros.

Las arañas

PV: 50 Ataque: pi
Defensa: 20
Armadura: CM

Especial: atacarán proyectando sobre el/los centinelas o el aventurero que primero se despierte un hechizo de «cancíón de encanto» (canción aturdidora) de nivel 5. Después, les picarán para paralizarlos y les envolverán en su tela. Recuerda que las arañas son inteligentes, aunque no muy listas. El veneno de las arañas sólo es mortal en caso de fallo crítico en la tirada de constitución, Fallar el tiro es quedar paralizado 1 D6 minutos, resistir el veneno supone una penalización de -10 a todos los tiros debida a un ligero mareo.

Los aventureros son vencidos por las arañas: procura evitarlo, sin que se note mucho. Haz tiros de «sexto sentido», Percepción, que uno se despierte al ser picado ¡yo qué se! para eso eres el Master, caramba, no dejes que te fastidien la aventura un par de arañitas de nada! Después de todo molesta bastante a los jugadores perder siempre y ser salvados «in extremis» a todas horas. En caso de que tus jugadores sean extremadamente torpes o desafortunados con los dados (es decir, malos tramposos), dejad que las arañas las envuelvan en telarañas, les cuelguen de un árbol, les pinchen, piquen y devoren a uno o dos alegremente, pero deja escapar al resto. Así encontraran irremisiblemente a un grupo de efos bien armados y enfadados que buscan a sus parientes perdidos; Aegnor (ver más adelante) penderá de una rama, no habrá sido devorado, y explicará su historia. Los ellos decidirán acudir al rescate, y como no desean enseñar los caminos del bosque a unos extraños y no están para pamplinas, enviarán a dos de los suyos con Aegnor y el mensaje a Amon ahranfuil y se llevarán a los aventureros con ellos al rescate. Los ellos no deben ser demasiados, tres o cuatro; en este caso es trabajo tuyo hacer sus características, pero no dejes que les hagan todo el trabajo a los aventureros.

Si los aventureros vencen a las arañas un tiro de PP fácil hace ver a los aventureros que una de las arañas que huyen se encarama a un árbol al borde del camino del que pende un saco de telaraña de forma humana. Una vez muerto o ahuyentado el bicho (recuerda, las arañas no son muy valientes, y además están escarmentadas por su encuentro con Bibo y compañía, por lo que, en cuanto sufran un par de bajas y la pelea les vaya mal, huirán) y abierto el bulto, descubrirán en su interior un elfo Sivan, vestido de verde, mareado y débil por el veneno de las arañas. Está herido por una flecha, cuyo mástil aún le sobresale de la espalda. Aunque la herida no es mortal, le ha hecho perder mucha sangre. Una curación, unos primeros auxilios o unas gotas de Miruvinor le pondrán en condiciones de hablar. Por cieto, si tus aventureros son tan inútiles como para no salvar al elfo, peor para ellos. No se enteran de nada y pasar al desenlace. El elfo les explicará la siguiente historia:

«Soy Aegnor, hijo de Lóriiidol. Hace unos días salimos a cazar con la princesa Namiré, hija de Heladil sobrina de Thranduil, y cuatro alegres compañeros más. Al Norte del camino fuimos sorprendidos por una numerosa partida de Yrchs vestidos de hierro. Nunca se habían visto a esas miserables criaturas tan al Norte, jamás se habían atrevido a cruzar el viejo sendero. ¡Cómo ha crecido la sombra del Nigromante! Cayeron sobre nosotros, luchamos, pero eran muchos y cubiertos de armaduras. Mataron a gelmir y a Duilwen y nos cojieron prisioneros a la princesa , a Saeros y a mi. Nos ataron y nos obligaron a correr a punta de látigo. Tomaron una bifurcación oculta del camino, hacia el Sur, cerca de aquí. Corrimos por un oscuro y retorcido camino lleno de telarañas durante tres o tal vez cuatro días, Llegamos entonces a una zona escabrosa, de empinadas colinas boscosas. Los árboles iban clareando a medida que subíamos. Pronto estuvimos sobre el techo del bosque, que se extendía a nuestros pies. Ante nosotros, una extensión de colinas y montañas bajas rojas y escarpadas, pobladas, pobladas de matorrales, espinos y arboles negros y aislados, casi todos muertos. Enseguida sentí que algún mal había estado actuando allí. Llegamos a un desfiladero entre dos colinas. Allí había una guardia de yrchs. El jefe de los que nos conducían golpeó a Namiré riendo y mascultó: «ya hemos llegado, ahora el amo os enseñará qué es el dolor». Yo, durante el viaje, había conseguido aflojar mis ligaduras, y, aprovechando que todos estaban distraídos con sus bromas, decidí jugarme el todo por el todo. Solté la cuerda y eché a correr, internándome en las anfractuosidades del monte, con la idea de ir a pedir ayuda y dar la alarma, ya que solo y desarmado nada podía hacer por mis compañeros. Los orcos lanzaron gritos de alarma y me persiguieron. Varías flechas cruzaron el aire y quiso la mala o la buena suerte que una me alcanzase en la espalda. Caí por un precipicio, afortunadamente no demasiado alto, y perdí el sentido al chocar contra el suelo. Creo que los orcos me dieron por muerto, pues cuando recobré el sentido, estaba en el mismo lugar y no había rastro de ellos a mi alrededor. Había perdido mucha sangre, y durante no se cuánto tiempo me arrastré de vuelta por el sendero, como en una interminable pesadilla. Desgraciadamente, cuando estaba, según veo, a punto de llegar al sendero, me atacaron las arañas. Poco pude resistir, débil como estaba, y lo demás ya lo sabéis. Os doy las gracias por salvar mi vida, pero de nada valdría si mi señora Namiré muere. ¡Salvad a mi señora! ¡Quien sabe qué cosas horribles pueden haberle sucedido en manos de esas repugnantes criaturas! No hay un momento que perder. ¡Salvadla! Sois mi única esperanza».

A parte de esto, Aegnor sabe que bastantes dias atras, tal vez do o tres semanas, fueron apresados unos enanos que se habían introducido en el bosque y que fueron encarcelados por orden del rey. Lo que no sabe es que han huido en ciertos barriles flotantes, pues esto ha sido mantenido en secreto, aunque se rumorea. Se ofrecerá a llevar el mensaje a Thranduil, pues conoce senderos ocultos y secretos, protegidos por encantamientos, que no quiere revelar ante extranjeros, (excepto si hay un Noldor en el grupo, claro, pero sólo al Noldor, no a sus compañeros) y que le llevarán rápidamente a Amon Thranduil; además ¿quién puede atrapar a un elfo en un bosque? Se muestra lo suficientemente recobrado como para hacerlo, aunque aún débil para ser útil en la expedición de rescate. (Si algún PJ ha muerto, se le puede reemplazar por este PNJ).

Pueden pasar tres cosas:

1) Los aventureros acceden a que lleve el mensaje (o no) y van a rescatar a la Princesa Namiré. (¡Bien por ellos!).

2) Pasan de la princesa, pues consideran más importante el mensaje (mal, mal, ¿y las «casualidades» de la Tierra Media?).

3) Dividen el grupo para cumplir las dos misiones. (Que ganas de fastidiar al master ¿eh?).

En el caso 3, ya te las arreglarás nene, no querrás que haga yo todo el trabajo. En el caso 2 no hay problema. Llegan a los Salones del Rey Elfo, dan el mensaje y, si van hacia la montaña solitaria, con un poco de suerte llegan a la batalla de los Cinco Ejércitos. Evidentemente no se enteran de nada de lo que viene a continuación, con todas sus consecuencias.

Vamos al caso 1, que es el que nos interesa. Ya tenemos a nuestros aventureros ante un buen dilema de conciencia. ¿Es más importante el mensaje? ¿abandonarán a una hermosa princesa elfa en las garras de los odiados orcos? ¿rescatarán a la princesa dejando el mensaje de Aegnor? Mira, procura que confíen en el elfo y vayan al rescate, pero no te

pases, que no se note. Aquí deves hacer gala de facultades diplomaticas ¿Lo conseguiras?

EL RESCATE

A partir de este momento, hay que llevar la cuenta de los días que pasan pues se aproxima la batalla de los cinco ejércitos y depende del tiempo que gasten tus jugadores llegarán a ella o no. En el momento en que encuentran a Aegnor, Smaug el dragón vuela hacia la ciudad de Esgaroth. Cronología:ese día, por 1,t noche, muere Smaug a manos de Bardo de Esgaroth. Desde la muerte del gusano hasta que los ejércitos de Thranduil se ponen en marcha, 2 días. 10 días más viajando a Esgaroth, ayudando a los hombres de Bardo etc. 5 días de viaje (son 3 o 4 viajeros, pero los ejércitos se mueven más lentamente) hasta Erebor. 10 días hasta la llegada de los enanos de las Colinas de Hierro y la batalla de los Cinco Ejércitos. En total 27 días, aunque puedes tomarte un par de días más de margen si deseas que lleguen a la batalla.

Lo que no sabe Aegnor, cuyo relato es totalmente verídico, es que ha sido dejado escapar para que avise del rapto de Namiré. Con eso Lachglin (ver más adelante) pretende crear una dificultad interior a Thranduil, y espera que este se retrase y envíe tropas, distrayéndoles del Norte. Según su plan, sabedor de que su Señor Santón se retirará a Mordor, él y sus oreos atacarán Esgaroth, con la ayuda de Smaug, encontrándose con los orcos de Bolgo del Norte que bajan desde las Ered Mithrim, acabando después con los ellos. Los acontecimientos producidos por la muerte del Gran Gusano le serán comunicados por los grajos tres días después, con lo que sus planes cambiarán. Atacará a los refugiados de Esgaroth, aniquilándolos y cerrando la retirada de los ejércitos enemigos en la zona entre los pantanos de Aelimnar y el lago, tras lo cual se retirará con su señor a Mordor. En cuanto a Namiré, la mantiene viva porque le divierte. La hace cantar, encerrada en una jaula dorada que pende del techo de su estudio, bajo la amenaza de ejecutar a Saeros, el cual para su mayor diversión, ya ha sido torturado y muerto.

LACHGLIN

Es un humano, probablemente de raza Númenoreana del sur pertido por su amo, el Señor Oscuro, de quien le viene el poder através de un anillo menor que lleva siempre puesto. Es alto y fomido, con tina espesa barba castaña. Desea, ante todo, el poder, y es un apasionado de una perversa botánica. Su objetivo es crear una raza como los ents, pero al servicio de su señor. Es malvado hasta la médula.

Es un animistra de 8° nivel. Para las nonificaciones especificas que aqui no se indican, ver tabla ST-3 de El Señor de los Anillos.

Nivel: 8		
PV: 115	CA: SA	BD: 40
BO: 30 da	BOproyéctil: 65	
30 ec	MM: 30	

Hechizos:
Todos los de la lista «Control de las plantas»
De la lista «dominio espiritual»: Don-nir y Encantar semejante.
De la lista «Ley de la luz»: Oscuridad De la lista «serenar espíritus»: Cegar Especial: Posee una versión reducida de la «Voz» de Saruman. Cuando emplea este hechizo, que suele serel primero en emplear, cualquiera que falle su tirada de resistencia queda convencido de que lo que dice es totalmente cierto.
Aegnor guiará a los aventureros durante una hora o así de camino, hasta llegar a un árbol grueso que se bifurca en dos casi a ras de suelo. A través de la bifurcación se pasa a un sendero brumoso, estrecho y retorcido, sólo visible al atravesar la bifurcación del árbol. El suelo es fangoso y lleno de humos, espesas telarañas lo atraviesan. De tanto en tanto se vislumbran arañas, perono se atreven a atacar. Espesas barbas de musgo cuelgan entre las ramas.
Agnor se dirigirá después a un «fict» fortificado (pag. 30 Halls of the elven king). Allí sera auxiliado y escoltado hasta Amon Thranduil, a dos días de viaje. El Rey ya ha partido, dejando una guardia suficiente para proteger las puertas, pero no para montar tina expedición. A pesar de ello, un grupo de 20 guerreros elfos (10 lanceros y lO arqueros) se pone inmediatamente en marcha. Tarda dos días en llegar al camino haciendo marchas forzadas, y se pierden en él durante cuatro días, con lo que tardarán seis días en llegar. Si los aventureros vuelven porel camino, los encontrarán.
El camino escondido está protegido por un sutil y poderoso hechizo de Lachglin, bajo el cual cualquiera que se adentre por él sin permiso se desorienta y da vueltas por el mismo fragmento de camino. Ademas no se da cuenta del tipempo que pasa, creyendo que ha pasado un día cuando han pasado varios, y así hasta que mueren de inanición o es encontrado por una patrulla orca. Sólo un tiro de resistencia a la magia (difícil) puede hacer que se den cuenta. Cualquier elfo tiene que superar únicamente un tiro de resistencia normal. Fallar el tiro representa ID6 días antes de permitir otro tiro. Se dan cuenta de que tienen mucha sedy deben beber amenudo (claro, lo que pasa es que transcurren días y no horas). Cuando consiga pasar el tiro, llevarán varios días sin comer. Afortunadamente Lachglin ha retirado las patruyas pues se dispone a partir.
Tras tres (o los que sean) días de camino, llegan a la zona descrita en la historia de Aegnor. El desfiladero se abre entre dos colinas escarpadas (trepar difícil) y esta cerrado por una sola puerta de gruesa madera remachada con broche oxidado. En su parte superior hay pinchos. En las paredes de roca, un tiro de PP normal hace descubrir una saetera a cada lado de la puerta, allí hay siempre un orco de guardia, vigilando el camino. Tras la puerta hay una guardia de cinco Uruk-Hay y dos orcos menores con wargos que sirven de enlace con la torre.
Siempre hay un orco de guardia en la saetera. En el alojamiento hay tres más. Uno pasea por fuera, y los dos orcos menores carretean agua, leña, cuidan de los wargos y protestan en voz baja en un rincón, fuera.
Una vez evitado o eliminada la guardia, los aventureros se enfrentan a un insidioso peligro: las Yavin Girith, Hermosas plantas trepadoras que penden en finas cortinas entre los árboles, bordeando el camino, y que lo cruzan en imperceptible niebla (PP difícil) que adormece. Debe hacerse un tiro de resistencia contra nivel 5; sacar el tiro produce una ligera somnolencia. Asimismo, sus dorados y apetecibles frutos invitan a ser comidos (resistencianivel 3) produciendo el mismo efecto. Si hay combate con la guardia, los orcos menores trataran de huir a lomos de sus wargos para dar la alarma. Uno de los Uruks lleva un cuerno, pero sólo lo hará sonar si se ve apurado. El resto de los orcos tardará ID6+2 minutos en llegar.

A) Consiguen pasar: salen del bosque para encontrarse con un extraordinario espectáculo. En el centro de un pequeño valle rodeado de escarpas colinas, punteadas de árboles y matorrales, corre un límpido riachuelo que desemboca en un amplio lago de azules aguas. En un extremo se alza una torre de brillante piedra negra (Laen): es Sarn Goriwing, el hogar del hechicero Y siervo del Señor Oscuro Lachglin. La torre se alza dividiendo una cascada en dos cabelleras de agua, como un negro colmillo. El agua se derrama por los lados de la torre y se mezcla con un agua putrida y negra que sale de su interior. A partir de ahí, el torrente se vuelve de color negro. Nuestros aventureros acaban de descubrir el origen del arroyo encantado del Bosque Negro.

SARN GORIWING

La descripción de esta torre de piedra esta basada en la descripción de Sarn Goriwing del «El Bosque Negro» de ICE.

Es un alto pináculo de unos 30 m. de altura, de piedra laen negra y reluciente. Tiene ventanas estrechas, excepto en el nivel 1, en que las ventanas son amplias, pero protegidas por contraventanas de laen, como la puerta. Solo se puede entrar por la puerta, trepando hasta la terraza o abriendo mágicamente una de las ventanas.
Trepar: se requiere cuatro tiros de trepar difíciles, sin cuerda, pues el laen es liso y resbaladizo. La caída a partir del tercer tiro es larga, y se debe sacar un tiro en cada tabla de MM para no estrellarse contra las rocas. Si se saca, se cae al agua, recibiendo daño ,solo en caso de fracaso total. Eso sí, el chapuzón es ruidoso ...

Con cuerda, el tiro de trepada es facil, pudiendose hacer un tiro de MM si se falla la trepada para agarrarse a la cuerda.
Empezando por abajo:

Segundo Sótano

1.Laboratorio de Lachglin: Aquí realiza sus horribles experimentos con plantas árboles y otros seres vivos, preferentemente vegetales. Aquí creó la blasfemia que preside su sala del trono. Hay botes con plantas, cubas con líquidos bultentes, hediondos cuencos, productos químicos, algunos muy inflamables, muestras de Yavin Girith (también obra suya), pergaminos y estudios botánicos, etc. hay un pergamino con el hechizo «Control de

las plantas». En cuencos hay muchas clses de plantas, injertadas; un elfo captará inmediatamente el sufrimiento de las plantas. Una de ellas puede ser peligrosa; es un repugnante injerto de rosa mística y hongo que, si se acerca alguien a menos de un metro, hace explotar una bolsa de esporas que actúa como veneno equivalente a una dosis de Zaganzar (tabla ST-5)-t-M-6. El radio de las esporas es de dos metros.

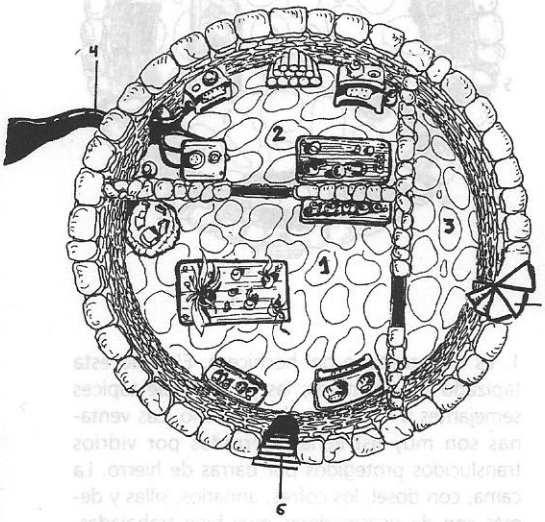
2. Máquinas, alambiques, hornos, destiladoras, cubas en las que, sobre hornillos hierven distintas clases de plantas. Los detritus y residuos cuelan constantemente, a un sumidero que desemboca en el rio, envenenando sus aguas y tiñéndolas de negro, originando el peligroso arroyo encantado del Bosque Negro. Los fuegos son alimentados cada cuatro horas por los siervos. Lachglin hoy no trabaja aquí, ocupado con los preparativos de la expedición.

3. Vestíbulo vacío. Las puertas sólidas, con buenas cerraduras y están cerradas.

4. Desagüe. Un hombre pasa por él, pero moriría envenenado inmediatamente.

5. Escalera de caracol al nivel superior, por el interior de los muros.

6. Puerta secreta muy bien disimulada. Descubrirla supone una búsqueda activa y un tiro de PP difícil, pero no esta cerrada por dentro.



Primer Sótano

1. Cocinas. Grandes, con pucheros, ollas, fogones, mesas, sillas, vajilla, estanterías con especies, comida, sacos, cte. todo muy limpio y eficiente. Los criados que no están sirviendo o trabajando, suelen estar aquí charlando. Son cuatro hombres y dos mujeres, dunledinos; temen a su amo y no se atreven a desafiarle, aunque no lucharán ni intentarán dar la alarma, pues serían felices de huir de aquí. Aunque no se les maltrata mucho, no pueden salir de la torre, Y los orcos les martirizan siempre que pueden. Ademas, su amo es muy exigente y los castigos muy duros.

2. Habitacion de los hombres. Nada de valor. Camastros, algunas ropas y poco mas.

3. Habitación de las mujeres. Lo mismo que 2.

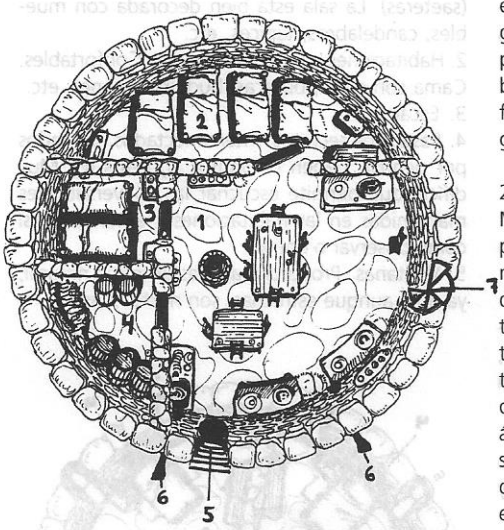
4. Despensa y bodega (bien surtida).

5. Puerta secreta y escalera. No está cerrada.

6. Sumideros.

7. Escalera.

En este nivel, las puertas están abiertas.



Hall de Entrada

1. Estas grandes puertas de Laen negro decoradas con motivos espirales de oro y plata incrustado en un fino trabajo, son la entrada principal a Sarn Gorbwing. En el exterior, una tirada de escalinatas lleva hasta un húmedo y pequeño embarcadero con amarres y braseros para la noche y los días de lluvia. En uno de los amarres está atada una pequeña harca negra. Las puertas se deslizan en el interior de la pared por railes de acero. Se cierra con dos grandes brazos metálicos con forma de garras de dragón, que se alojan en cavidades de la puerta, asegurándose entre sí. Pivotan sobre sí mismos. Asimismo, para casos de emergencia, hay dos gruesas barras de hierro que se deslizan en agujeros en la pared.

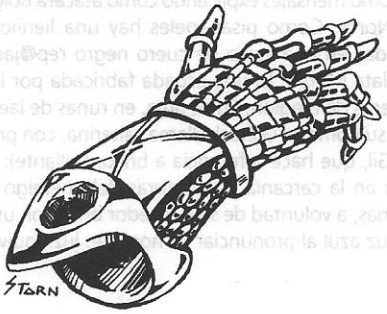
2. Sala de entrada. Las paredes están cubiertas de escudos y estandartes. Un tiro hará descubrir que son de tribus de hombres del norte destruidas tiempo atrás y que los escudo,,, de armas pertenecen a enanos, hombres del sur y ellos. El techo presenta un gran dibujo en forma de ojo de Corindón y Rubí, y las baldosas del suelo forman también el dibujo del Ojo Rojo de Mordor.

La sala está presidida por una escalinata Mahagonny que lleva al nivel 2, cubiertapor una fina alfombra roja. Cuando los avetitureros lleguen, laentradaestá llena de cajas y fardos; contienen muebles, ropas, libros y equipo que Lachglin quiere llevarse a Mordor. Hay siempre dos UrLik-flai de guardia.

3. Escaleras

4. Ventanas. El mismo sistema de cierre que la puerta, pero en pequeño.

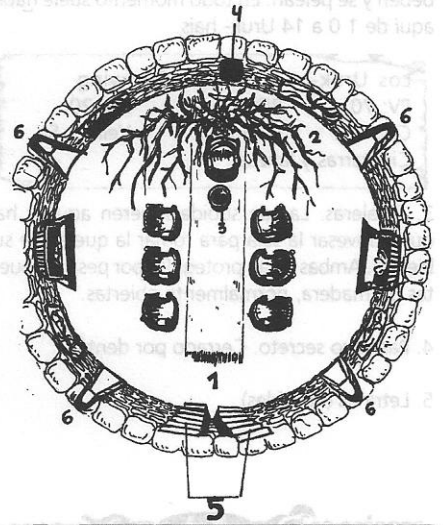
5. Pasadizo secreto. Sin cerrar.



Nivel 1. Sala del Trono

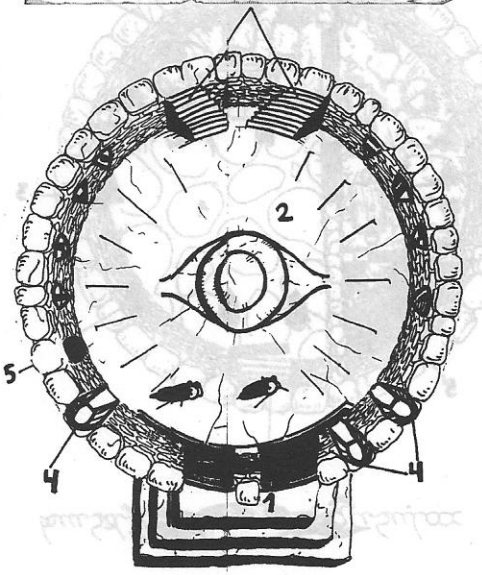
1. Sala del trono. Una espesa alfombra lleva hasta el trono, a los lados hay ricos sillones. El suelo es de diseño geométrico de baldosas rojas y negras. Las paredes están cubiertas portapices representando extraños bosques defonnados y árboles retorcidos, como en agonía. El techo está formado por arcadas de madera de Mallorn. (¡Figúrate la reacción de un elfo!).

2. Trono. Tallado en un solo bloque de madera de Mallorn, forrado con cojines rojos y negros, esculpido en forma de gárgolas. Está abrigado porla más blasfema obra de Lachglin: un Ent deformado y degenerado. Nada queda del hermoso pastor de árboles original. ahora, mediante hechizos, tormentos y raros injertos, es una sufriente y torturada criatura que odia todo lo vivo y solo obedece a su creador. Tiene la forma de un enorme árbol con muchas armas que llegan a mitad de la sala, e intentarán atrapar y estrangular a cualquier ser vivo que se acerque hasta 3, revelando entonces una retorcida cara entre sus ramas. Afortunadamente, está fijo en el suelo.



EL ÁRBOL

Nivel 8 BO: +90 BD: 0
CA: CE Crítico: aplastamiento PV: 400



El fuego le hace el doble de daño, y le teme. Su presencia le obligará a soltar cualquier presa.
3. El ojo del bosque. Protegido por el árbol, esta esfera verde con irisaciojies, incrustada en el suelo con un aiiillo de plata Mithril, permite, mediante un esfuerzo mental enorme, ver en los sitios sombríos del bosque, sobre todo de noche.
4. Puerta secreta, cerrada.
5. dos tiros de escalera
6. Ventanas: anchas en el interor y saetas

Nivel 2. Sala de Guardia

Siempre hay dos Uruk-hai de guardia en el recibidor.

1. Recibidor. Bastante limpio gracias a los denodados esfuerzos de los criados. A pesar de ello, huele a orco que espanta. Hay un par de sillas en mal estado, las paredes están desnudas.

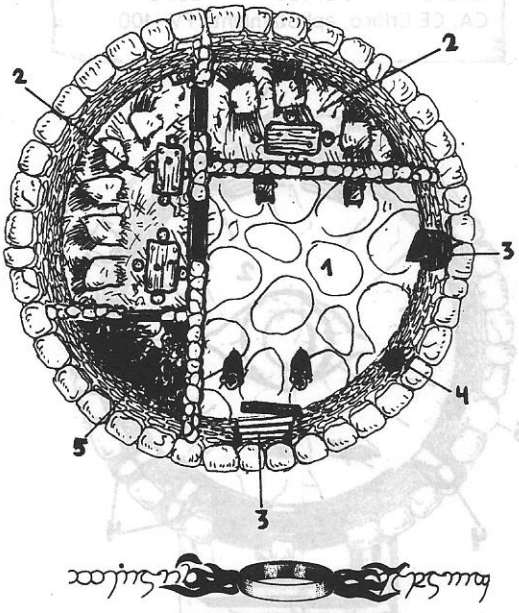
2. Alojamientos de la guardia orca. Sucio, lleno de porquería, con camastros de paja sucia. Hay también unpar de mesas rodeadas de bancos. Aquí los oreos que no están de guardia juegan, beben y se pelean. En todo momento suele haber aquí de 1 0 a 14 Uruk- hais.

Los Uruk-hais de Sam Goriwing		
PV: 70	BO: 35	DB: 20
CA: CM	Escudo:si	Yelmo: Si
Cimitarras y lanzas.		

3. Escaleras. Las de subida mueren aquí, y hay que atravesar la sala para tomar la que sigue subiendo. Ambas están protegidas por pesadas puertas de madera, normalmente abiertas.

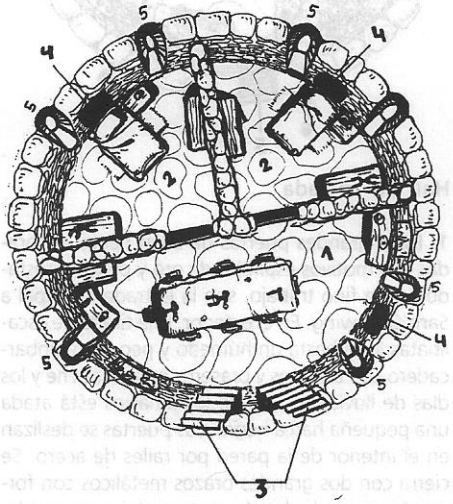
4. Pasadizo secreto. Cerrado por dentro.

5. Letrinas (horribles).



Nivel 3. Habitaciones y Salones

1. Comedor, sala de estar. Hay una gran mesa de Mallom, sillas, sofás, mesitas, bastantes ventanas (saeteras). La sala está bien decorada con muebles, candelabros, tapices, etc.
2. Habitaciones para los huéspedes. Confortables. Cama con dosel, butacas, budoirs, arcones, etc.
3. Escaleras.
4. Pasadizos secretos. Interconectados. Cerrados por dentro. Tienen diminutos agujeros (PP Muy difícil) que permite escuchar las conversaciones mantenidas en las habitaciones y en la sala, así como observar o entrar.
5. Ventanas. Proporcionan bastante luz natural, ya que, aunque estrechas, son numerosas.



Nivel 4. Estudio-Biblioteca

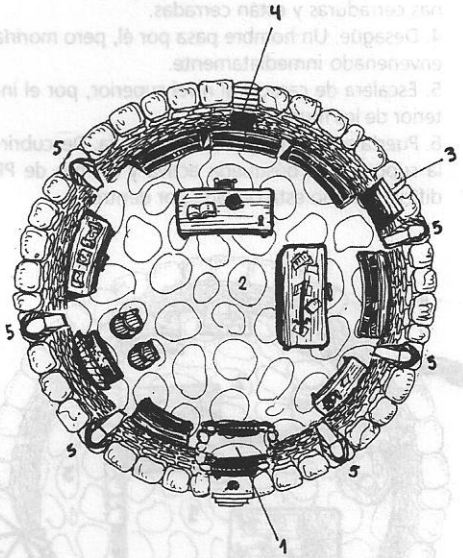
1..Entrada. La puerta es de madera oscura con incrustaciones de plata y oro, fonnando dibujos geométricos y runas. Ante ella siempre hay un Uruk-hai de guardia. La puerta da a una pequeña salita, con otra puerta; esta vez de piedra laen negra. En la salita hay una trampa. Si alguien que no sea Lachglin entra en la sala sin apretar un pequeño resalte a la derecha de la puerta (PP dificil) se dispararan cuatro dardos envenenados de las paredes. La posibilidad de que impacten es de 60%, Dicen un crítico A de empalamiento e inyectan un veneno mortal de nivel 6. Solo lachgin no activa el mecanismo (Oh! Magia!) ya que no se fla un pelo de sus guardias.

2. Biblioteca. Estanterías llenas de libros, sobre todo de botánica, aunque ya casi vacías. Aún quedan algunos en los que se pueden encontrar todos los hechizos de magia vegetal y ID6+2 mas. Hay un escritorio; sobre él mapas de la zona, cartas y un detallado manuscrito con los planes de Lachglin, así como mensajes explicando como atacará Bolgo del Norte. Como pisapapeles hay una lieriiiosa espada¡ en una vaina de cuero negro rep@jado en plata Mithril. Es una espada fabricada por los herreros de Eregion. En su hoja, en runas de laen, reza su nombre: Gilhach (llama saltarina, con prefijo Gil, que hace referencia a brillo, brillante):
Brilla en la cercanía de criaturas del enemigo y, además, a voluntad de su poseedor brilla con una fría luz azul al pronunciar su nombre, luz equivalente a una vela. Además da un +25 a impactar. Hay también una chimenea muy trabajada, dos grandes sillones de cuero con escabel, atriles, sillas y una mesa de laboratorio con material. Lo único interesante en ella es un pote con tres dosis de Athelas.

3. Escalera al piso superior; pt.ierta iiitiv sólida con una buena cerritdtira. la escalera recela unatrampa. Si se pisa el tercer escalon(PP normal para ver los agujeros en el techo) una reja bloquea la escalera.

4.Pasadizo secreto, cerrado por dentro. Como en la escalera, hay una trampa, pero al caer la reja dispara una alarma, un profundo gong que solo oye Lachglin.

5. Ventanas.

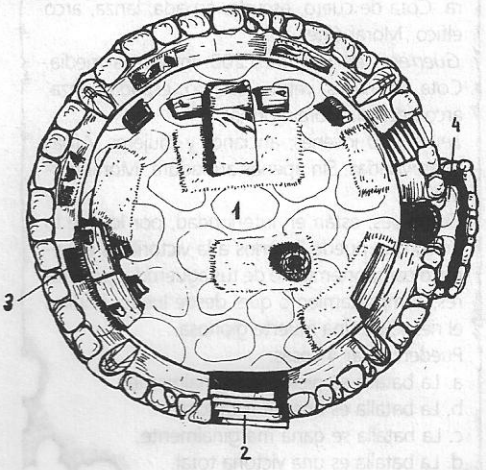


1. Es el dormitorio del hechicero. El suelo esta tapizado de alfombras; las paredes, de tapices semejantes a los de la sala del trono. Las ventanas son muy estrechas, cerradas por vidrios translucidos protegidos por barras de hierro. La cama, con dosel, los cofres, annarios, sillas y demás son de ricasmaderas muy bien trabajadas. Las paredes y el techo están forrados de planchas de Mallorn. En el escritorio, hay un cofrecillo con una cerradura muy complicada, en su interior, 2500 Piezas de oro en gemas y un hermoso anillo. ¡Lástima! No es mágico, pero pertenecía a una antigua casa enana de erebor, y cualquier enano de la Montaña Solitaria será amigo eterno de quien lo devuelva. En los arcones hay ropa fina, de viaje, zapatos, etc. y un par de botas élficas que no dejan huellas.

Una.iztula dorada pende del techo. En su interior, Namira es obligada por Lachglin a cantar. La cerradura es complicada y la jaula sólida. Namiré está muy desmejorada y débil. Canta para que no maten a Saeros, cuyo cuerpo destrozado hace tiempo que fue arrojado al río. Sin embargo, es una chica valiente, y se está preparitndo para atacar a Lachglin en cuanto abra la jaula. De hecho, el hechicero piensa matarla antes de partir.

Namir		
PV: 45	BO: +20	BD: +10
CA: SA	BO proyectil: +50	

2. Escalera al terrado. La puerta es de madera gruesa y la cerradura buena.
3. Pasadizo secreto. Se indica, aquí, dentro del armario. Está cerrado por fuera.

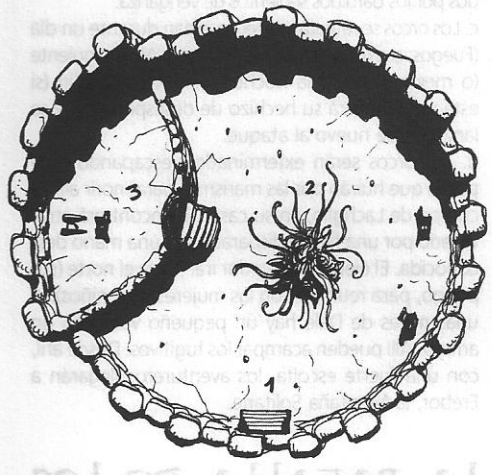


Terraza y Observatorio

1. Terraza. Da al exterior, es descubierta. El suelo es de laen. Ofrece una inmejorable vista de los alrededores. Hay algunas sillas y una escalera que lleva al observatorio. En la terraza se encuentra otra de las abominaciones de Lachglin. Esta vez se trata de un Oridrim deformado, que atacará a cualquiera que pise la terraza si no recibe órdenes de lo contrario de su amo.

El Orodrim		
PV: 400	BO: 75	BD: 10
CA:CE	Critico de aplastamiento	
En cada turno ataca con 1D3 ramas.		

En el suelo del observatorio hay incrustaciones de plata formando constelaciones, y en la banda se encuentra un fino astrolabio de bronce, tlue, si se hace coincidir con las constelaciones representadas abre la puerta de la escalera.



Los Alrededores

En el campamento oreo hay unos 700 guerreros, que viven en tiendas y grutas. En el momento qctual estan preparandose para partir a la guerra, las fraguas y herrerias trabajan a tope, los orcos embalan, preparan, arreglan armas y armaduras etc. Un poco apartados, hay unos cobertizos en los que hay tres caballos, cinco ponys, dos percherones y un carro. Esto es propiedad de Lachglin y está custodiado por cinco dunledinos.
En las colinas de los alrededores del campamento hay guardias, que por la noche encienden hogueras, pero están confiados y no vigilan con mucha atención.

Durante el rescate de Namiré pueden pasar cuatro cosas:

1. Matan o capturan al hechicero, y no se da la alarma.
2. No lo hacen, pero consiguen pasar desapercibidos y no se da la alarma.
3. Matan o capturan al hechicero pero se da la alarma.
4. No lo hacen y encima se da la alarma.

1. Este es el caso ideal. Tendrán bastante ventaja, pues no se descubrirá el hecho hasta que, sobre media mañana, el relevo descubra la muerte de los centinelas (en su caso). Si estos no han sido atacados, al ir a despertar a su amo un criado. Entonces, la confusión estallará en el campamento orco.

Durante varias horas habrá lucha por la jefatura,por la noche, la situación habrá sido controlada por Angrach, el jefe de la guardia de Uruk-Hais, que decidirá seguir el plan de Lachglin y atacar Esgaroth, aunque enviará una patrulla de 10 jinetes de lobo en persecución de los intrusos. Como los Aventureros llevaun díaal menos de ventaja, los alcanzarán al final del segundo día, y comoloselfos delgrupoderescate yahabrán superado el hechizo, los encontrarán antes del ataque, los orcos, superados en número, huirán. Si Lachglin ha sido capturado, intentará en todo momento huir, sembrar cizaña o hacer hechizos. Házselo vivir a los aventureros, no es fácil controlar a un siervo de Sauron. El destino del hechicero quedará en manos de los ellos.

2. Lachglin despertará a media mañana, montará en cólera y enviará patrullas en todas direcciones. Por el camino direcciones. . Por el camino enviara una fuerza fuerza de quince uruks. Estos corren 20 millas diarias, sin parar por la noche. Si los aventureros no paran por la noche dado que llevan unas millas de ventaja, conseguiran encontrar a los ellos como en 1, pero si se lo toman con calma y se paran a dormir por la noche, serán alcanzados. De todas manera, deja que sean salvados por los elfos otra vez, (se esta convirtiendo en una costumbre) pero cárgate al menos a un par de ellos por tranquilos.

3. Lo más probable es que la guardia sitie a los expedicionarios en las habitaciones de Lachglin, si han trepado, o en otras salas si han entrado por abajo. El sitio sigue durante varias horas, hasta que estalla la rebelión en el campamento. Angrach parte con cinco Uruks, dejando diez guardias, es el momento de escabullirse, bajando la torre o saltando al lago desde la terraza. Si no consiguen escabullirse, al día siguiente seguirá el sitio hasta que sean masacrados. Fin de la aventura para ellos. Si lo consiguen, la confusión hará que no sean perseguidos hasta la mañana siguiente. Pasar a 1.
4. Si Lachglin descubre a los aventureros, empleará lo primero de todo su «Voz», intentando convencerles de que es su amigo, con lo que, si lo consigue les entregará a los Uruks de su guardia, que les llevarán al sótano 2, encerrándolos en unas jaulas que hay al efecto. El hechicero bajará a interrogarles una hora después y un orco se quedara de guardia.

Si no consigue convencerles empleará el hechizo de ceguera contra el que le parezca más peligroso, intentando huir por el pasadizo secreto al amparo del hechizo de oscuridad, cerrando el pasadizo por dentro y bloqueándolo con la reja; dará la alarma y los aventureros quedarán sitiados en las habitaciones superiores. La guardia intentará tirar abajo las puertas de la biblioteca, pero al ser de laen, sus esfuerzos serán en vano. entonces intentarán romperlas con picos, pero al cabo de varias horas de picar se darán cuenta de que necesitarían muchos días de picar para romperlas, con lo que intentarán un ataque nocturno trepando por la torre, hasta la terraza. Varios orcos caerán abajo, pero también varios llegarán a la terraza. Si el orodrim está aún activo, atrapará a un par con sus ramas, pero no menos de cinco conseguirán penetrar en la torre, ya que están informados de como abrir la puerta superior. Los sitiados pueden ver el asalto por las saeteras. Los orcos que hayan puesto el pie en la terraza arrojarán cuerdas paraque suban más de sus compañeros. La única solución es recuperar la terraza con o sin la amenaza del árbol y cortar las cuerdas.

Si el ataque fracasa, Lachglin loco de furor, tomará medidas extremas: desmontará el Ojo del Bosque, y a través de el solicitará ayuda a su seíior. Un terrible hechizofluirá a traves de el, poniendo el laen de la base al rojo vivo, todos los muebles empezaran a arder, aumentando mas el calor, mientras el hechicero, alzado sobre un risco y fuera del alcance de las flechas, entona una canción en una lengua fria y cortante. el calor en el encierro de los aventureros va haciendose insoportable. Las paredes queman, los tapices y muebles empiezan a humear y crujir. todos los objetos metalicos, incluidas armaduras, queman. Tiros de constitucion por un tubo. Despues, fundida su base, latorre empieza a desmoronarse con fragor.Si los muchachos no han hecho nada antes, es la muerte para ellos. Solo hay dos maneras de dejar la torre, Bajando entre el calor y las llamas (extremadamente dificil) o saltar desde la terraza al lago, por la parte que queda ocultaa los orcos. Se requiere MM dificil, fallarlo significa caer mal. Hay un 20% de posibilidades de caer sobre las rocas (muerte Instantanea), y caer mal sin pegar a las rocas es recibir un critico C de aplastamiento. Caer bien, de todas maneras, es un critico A. (son 30 m de altura).

Tras esto deberan evitar las patrullas, pero al creelos muerots, no seran descubiertos. Lachglin se retirara un dia entero a recuperarse del enor-

me esfuerzo, tras lo que el ejercito partira hacia Esgaroth. Tardaran seis dias en llegar. Si los aventureros consiguen escapar pueden pasar dos cosas:

1. Ir a Amon Thranduil
(por el camino o campo a traves)
2. Ir directamente a Esgaroth.

1) Si van por el camino, encontraran a los elfos que les acompañaran al camino, y de ahi a amon Thranduil hay dos dias viajando aprisa, (si quieres hacer una descripcion mejor del lugar, *Halls of Elven King* de ICE). El lugar es un sistema de enormes y luminosas cavernas donde viven los elfos silvanos del bosque negro. El bosque, a su alrededor, canvia, Aunque espeso y oscuro parece mucho mas vivo, mas alegre, casi acogedor. Alli seran recibidos pos Legolas y su madre,Dama Arhendhiril, ya que el rey ha partido al frente de su ejercito. Desde alli, pueden dirigirse a Esgaroth por el rio, a bordo de barcas con forma de aves marinas, un dia antes que los orcos de Lachglin.

Si van campo a traves, es decir por el interior del bosque negro se perderan inmediatamente y seran atacados por las arañas.. perderan un monton de dias y llegaran a ser encontrados por los elfos mucho despues, perdiendose todo lo demas.

2) A traves de las montañas del bosque, tardaran unos siete dias en llegar al lago, se puede organizar un encuentro con lobos para amenizar el viaje, pero no es imprescindible. Llegaran el mismo dia que los orcos, con solo unas horas de adelanto, con lo que no podran organizar muy bien la defensa.

En Esgaroth

Lo primero que llama la atención al adentrarse en el lago de Esgaroth son los pilones ennegrecidos que señalan donde se alzó la ciudad. Una neblina flota sobre el lugar en el que yace el dragón, y una sensación de espanto preside el lugar. Más al norte, a la orilla del lago, en una orilla alta, se alzan chozas y tiendas de catiipaña. Se han levantado las estructuras de varios edificios de madera y en ellas trabajan hombres, mujeres y algunos elfos. Numerosas hogueras están encendidas y los niños corretean entre ellas mientras las mujeres preparan la comida. En los bosques resuena el ruido de las hachas.

Al llegar los aventureros, una muchedumbre se reune para verlos. Al poco, un hombre de edad madura, vestido con una cota de cuero, espada al cinto, (pelo largo y canoso, barba, fornido), se acerca y se presenta como Fréowyn, conduciéndoles ante el gobernador. Este es un hombre gordo y calvo, que ocupa la única casa casi acabada. Ante él hay planos de una nueva ciudad en el lago. Recibe a los aventureros de mala gana y aún de más mala gana accede a reunir el consejo ante las npticias que le traen, y sólo ante la insistencia de Fréowyn. El consejo debatirá interminablemente lo que se debe hacer, mientras una expectante muchedumbre se apiña en el exterior. El Gobernador es contrario a luchar: «No tenemos nada, así que nada pueden quitamos. ¿Luchar? ¡Absurdo!. Casi todos somos ancianos, mujeres y niños, sin contar con los enfermos. Debemos ofrecerles la paz. Después de todo, sus pleitos son con esos ellos 'metomentodo'. Hagamos que se vayan y así podremos tener la paz que necesitamos para que Esgaroth pueda convertirse otra vez en una ciudad próspera. Recordad la última vez que nos dejamos convencer por esos enanos. ¿Qué nos ha comportado? Dolor y muerte ¿Queréis aún más?». Fréowyn, ferviente seguidor de Bardo, es un partidario de luchar: «Esos elfos que desprecias salvaron a nuestro pueblo de morir de hambre, pena y frío. ¿Sabes lo que harían los orcos si caen sobre las mujeres y los niños? Yo he luchado contra ellos y conozco su maldad».

El consejo está indeciso, algunos apoyan al Gobernador, otros a Fréowyn. Deja que tus jugadores hagan gala de elocuencia, su intervención debe hacer que los hombres de Esgaroth decidan ir a la batalla. Un buen discurso deber ser premiado con abundantes Puntos de Experiencia. Al fin se decide luchar.

Fréowyn interviene: «Si las mujeres, ancianos, niños y enfermos parten hacia el norte para ponerse bajo la protección del ejército del Rey Bardo, serán fácilmente alcanzados por los orcos, por lo tanto, debemos detenerlos aquí». Sí esto se le ocurre a algún jugador, PX al canto. Deja que tus jugadores organicen la defensa. El lugar más estratégico, si se informan, es la colina de Amon Lagdael, una colina empinada cubierta por bosque ligero, a pocos quilómetros de Esgaroth, que protege el acceso a la ciudad en el lugar más estrecho entre las marismas y el lago.

La batalla debe describirse con colorido, y los aventureros estarán cada uno al mando de una unidad. Yo, para resolver la batalla he empleado las reglas de combate de masas que salen en Gurps Conan, pero puede emplearse cualquier sistema: Warhammer Fantasy Batle, Combate de masas de AD&D, o cualquiera que os inventéis.

Los orcos emplearán la siguiente táctica:
Formarán en tres alas, los Uruk-hai en el centro, precedidos de los jinetes de lobo y caballería ligera que actuarán como pantalla, cargando, disparando flechas y retrocediendo; las alas estarán formadas por orcos menores, cuya misión es envolver las alas enemigas cuando el centro se haya roto bajo la embestida de los Uruks. Si Lachglin está vivo, empleará un hechizo de oscuridad para esconder el movimiento de sus tropas, y si la batalla va mal, canalizará el poder de Mordor para lanzar un hechizo de desesperación sobre las tropas de Esgaroth, lo que bajará la moral.

La batalla
Unidades orcas

Son 700 orcos divididos en 4 unidades:
Uruk-Hais: 200. Infantería pesada. Cotas de malla, armaduras de escamas, escudo, cimitarra, lanza. Moral muy alta. Jefe: Angrach.
Jinetes de lobo: 100. Caballería ligera. Cotas de cuero, escudos, cascos, lanzas, cimitarras, lanza. Moral baja.
1.ª Unidad de orcos (A la derecha): 200. Infantería media. Cotas de malla, escudo, casco, cimitarra, lanza. Moral normal.
2ª Unidad de orcos (A la izquierda): 200 Infantería media. Cotas de malla, escudo, casco, cimitarra, lanza. Moral baja.

Bándidos
Unidad de elfos de Thranduil: 50. Infantería ligera. Cota de cuero, escudo, espada, lanza, arco élfico. Moral élite.
Guerreros de Esgaroth: 200. Infantería media. Cota de mallas, yelmo, escudo, espada, lanza, arco normal. Moral normal.
Levas: 200 jóvenes, ancianos y mujeres. Amas improvisadas. Sin apenas armadura. Moral normal.
Como ves, están en inferioridad, por lo que lo único que puede llevarlos a la victoria es el heroico comportamiento de tus aguerridos jugadores, comportamiento que, desde luego, implica el riesgo de una muerte gloriosa.
Pueden pasar 4 cosas:
a. La batalla se pierde marginalmente.
b. La batalla es una derrota total.
c. La batalla se gana marginalmente.
d. La batalla es una victoria total.

a.Los supervivientes se retirarán ordenadamente, protegiendo la huida de los civiles. El pequeño ejército es así exterminado casi hasta el último hombre, pero las mujeres, ancianos y niños pueden escapar. Se debe hacer tiros de supervivencia por los aventureros durante tres días; al cuarto, una tropa proveniente de Erebor arrolla a los orcos
b.Los orcos alcanzan a los civiles y hay una espantosa carnicería. Muy pocos consiguen escapar.
Esgaroth llorará amargas lágrimas por la muerte de Smaug. La victoria de la Batalla de los Cincos Ejércitos se verá ensombrecida por la horrible tragedia. Como la Batalla la ganan los buenos, el ejército de Bardo extermína la tropa de Lachglin, pereciendo éste en la batalla. En cuanto a los aventureros, si hay alguno vivo, huirá hacia el norte (supongo) durante tres días, perseguidos por los jinetes de lobo. Organiza alguna escaramuza y deja que sólo sobreviva alguno. Los orcos, después volverán al sur, donde se apostarán para atacar a los que huyan de la Batalla del Norte, pero como ésta será ganada por las fuerzas del bien, serán exterminados por los bárdidos sedientos de venganza.
c. Los orcos se retirarán se reorganizan durante un día (Fuegos, cuernos, tambores y demás). Al día siguiente (o mejor dicho, a la noche siguiente) Lachglin (si está vivo) lanzará su hechizo de desesperación y se lanzarán de nuevo al ataque.
d. Los orcos serán exterminados, escapando muy pocos que huirán por las marismas para morir allí. El cuerpo de Lachglin, en su caso, se encontrará atravesado por una flecha disparada por una mano desconocida. El ejército vencedor irá. hacia el norte (supongo, para reunirse con las mujeres y los niños). A unas millas de Dale hay un pequeño valle con un arroyo. Allí pueden acampar los fugitivos. Desde ahí, con una fuerte escolta, los aventureros llegarán a Erebor, la Montaña Solitaria.

La batalla de los

Cinco Ejercitos

Según como se hayan desarrolado los acontecimientos, los aventureros pueden llegar antes o durante la batalla (b), o bien una vez esta finalizada (a).

a.Depende de como haya ido la batalla de Amon Lagdael (o de Esgaroth) serán recibidos por Gandalf como héroes o como portadores de malas noticias. En el caso de que hayan ganado, les llevará ante Bardo, que les agradecerá el salvamento de sus gentes declarándoles amigos perpetuos de los hombres de Esgaroth y ofreciéndoles regalos en agradecimiento: un cinturón de cristal y plata con una funda bordada e incrustada en perlas que porta una daga muy afilada (+15); una funda de espada negra, bordada con filigrana de plata y joyas blancas incrustadas en forma de runas Anghertas (permite desenfundar y golpear en la mismo secuencia); un escudo mediano, liso, muy ligero, pesa muy poco y está forjado tres veces (+15 adicionales al BD); una pequeña arpa dorada con la forma de un cisne, no se desafina nunca y suena tan bien que requiere menos energía para realizar los hechizos de canción (+20 al sortilegio).
En caso de haber sido derrotados, y llegar como mensajeros de malas nuevas, les agradecerán igual sus esfuerzos, llorarán juntos la tragedia y serán declarados amigos eternos de los bárdidos, así como de los ellos por salvar a Namiri. En ese caso no hay regalos. De todas maneras, el rey Thranduil, en cualquier caso y siempre que hayan salvado a Namiré, les ofrecerá los siguientes obsequios: unas botas élficas, un arco de tejo (.+25 BO); un cuerno de plata y marfil con una hoja de roble grabada, que declarará al portador amigo de los elfos y además posee un hechizo de Confusión (lista de Dominio Espiritual), dirigido a voluntad de los sujetos frente a quien se toca (nivel 5); una botellita de Míruvinor (5 dosís), devuelve 20 PV por dosis, pero no repara órganos.

b. Serán recibidos por Gandalf, que les informará: «La destrucción de Dol Guldur fue fácil, demasiado fácil diría yo. En menos de una semana destruimos Amon Súl. La resistencia fue dura, pero no tanto como yo pensaba. El nigromante no fue hallado. Después, dominado por un presentimiento, cabalgué hacia el norte por el Men Celduin, que es de nuevo una ruta segura. Puedo cabalgar muy rápido es necesario. Llegué hace unos días para encontrarme con esto.» Les explica el asunto de Thorin Escudo de Roble y Bilbo (Ver El Hobbit) y como espera que la Piedra del Arca haga ablandar el corazón del enano.

Entonces acude un hobbit, de espesa cabellera castaña y mejillas sonrosadas, aunque bastante delgado. Gandalf le presenta a los aventureros como Bilbo Bolsón de La Comarca. «Encantado» dice con reverencia «aunque me temo que con tanta gente importante como Gandalf me ha presentado en estos últimos días, habré de hacer una lista para no olvidar a nadie, si entienden lo que quiero decirles». Dice Gandalf «Tengo un mal presentimiento, creo que el mal está actuando en el norte, pero no diré nada más sobre esto» Y se aleja a grandes zancadas, dejando a Bilbo con los aventureros. Este se sentirá feliz de acompañarles a comer algo: «Yo tomaré un bocado, para no desairarles a ustedes, pues ya he comido», y tomará unos cuantos (muchos) pastelitos y una jarra (grande) de cerveza. Es simpático y comunicativo, pero parece algo triste (PP fácil), como si una sombra flotase detrás de su cabeza. Les pedirá que le expliquen sus aventuras, pues quiere escribir un libro con «todas esas zarandajas». «No sé si le llamaré *«El viaje inesperado» o «Historia de una ida y una vuelta»,* pero, en fin, ya veremos».
En ese momento hay una gran agitación el el campamento. Gandalf pasa apresuradamente. «Los mensajeros anuncian que los enanos de Durin han llegado ya, antes de lo previsto; temo lo peor». Los aventureros ven como un numeroso contingente de enanos vestidos de cotas de mallas, con un enorme bulto cada uno a sus espaldas entran el el valle, deteniéndose entre el rio y la estribación montañosa del este. Allí, unos pocos avanzan hacia el campamento, deponen las armas y alzan las manos. Bardo, Bilbo y Thrancluil avanzan hacia ellos. Les ven hablar unos minutos, y luego retirarse, meneando las cabezas. Luego, los enanos avanzan por la orilla este y, de repente, mientras Bardo y Thranduil hablan, se despliegan y avanzan ceñudamente hacia las filas de hombres y elfos que les aguardan. Los orcos chasquean y algunas flechas vuelan. Entonces, una sombra crece con terrible rapidez. Una nube negra cubre el cielo, el trueno rueda, ruge y retumba en la montaña. Por debajo de ella llega otra oscuridad, que no llega con el viento, sino del norte, como una inmensa nube de murciélagos, tan densa que no hay luz entre las alas.
«Deteneos -grita Gandalf con los brazos en alto, su voz como un trueno, la vara encendida con una luz súbita como el rayo.- El terror ha citído sobre vosotros ¡Ay! ha llegado más rápido de lo que yo había supuesto. Los orcos están sobre vosotros! Ahí llega Bolgo del Norte, cuyo padre, oh Durin, mataste en Moria hace tiempo, ¡Mirad! ¡Los murciélagos se ciernen sobre el ejército como una nube de langostas! Montan en los lobos y los wargos van detrás!» (El Hobbit, JRR Tolkien).

Se celebra un apresurado consejo al que los aventureros no son invitados, y los elfos toman posiciones en la estribación sur de la montaña, mientras hombres y enanos toman posiciones en la del este. El Rey Thranduil se sitúa en la colina del Cuervo, con sus estandartes verde y plata. Los aventureros son libres de situarse donde quieran y la batalla comienza. Si quieres una descripción, léete El Hobbit, caramba. Se debe preguntar a los jugadores cuál será su actitud en la batalla (desde cobarde a heroica) y según hayan dicho, hazles sudar tinta china. Si alguno sobrevive a la terrible batalla, su gloria y fama habrá crecido mucho. Después Bardo y Thranduil darán los regalos a los sobrevivientes.

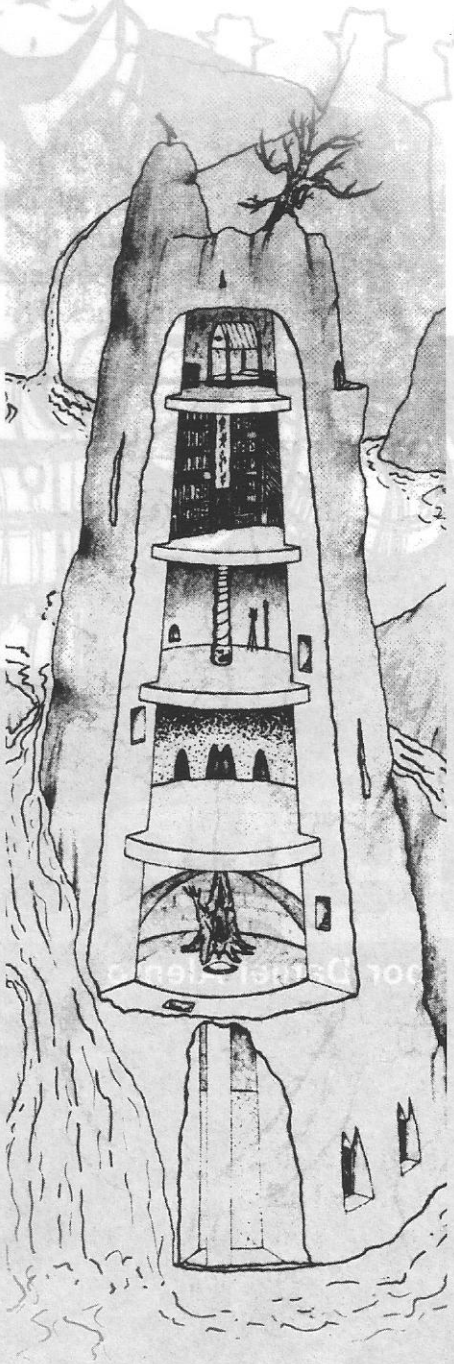


Epilogo

Tras unos cuantos días recuperándose, Gandalf y Bilbo parten sin aceptar la hospitalidad de Thranduil. Los aventureros son libres de pasar una temporada en Amon Thranduil con los elfos, en Esgaroth ayudando a su reconstrucción, o de acompañar a Gandalf y Bilbo en su viaje hasta llegar a la casa de los beórnidas. Ambos les aceptarán gustosamente. Pasarán el invierno con los beórnidas, recuperando sus caballos si los dejaron allí y después ¿quién sabe?. Aquí se acaba Thamefuin.

Puntos de Experiencia

Depende de como se hayan comportado tus jugadores y del sistema que emplees para darlos, pero recomiendo que si se han portado bien les des los suficientes como para, al menos, realizar una subida de nivel.



CAMINO DE ABILENE



DEADLANDS

por Daniel Alento

Esta es una aventura introductoria para Tierras Muertas, el juego del Espeluznante Oeste. Y además es un homenaje a uno de los grandes títulos del Western, Río Rojo, de Howard Hawks. Esperamos que os guste.

Los PJs son contratados por Tom Dunson, un duro terrateniente irlandés, para formar parte de una partida de hombres que conducirá su ganado desde Texas hasta las ciudades del Medio Oeste, convertidas en grandes mercados de ganado. Dada la situación de Guerra Civil eternizada en los Estados Unidos, estas ciudades han prosperado de una manera increíble, vendiendo ganado a las dos partes al estar situadas en territorio cuyo control se disputan los dos bandos. La situación se mantiene en una especie de «Status Quo» ya que ninguno de los dos bandos se atreve a acabar con esta situación de falta de un claro dominio ante el miedo a que los ganaderos le corten el suministro.

El destino elegido por Dunson para su ganado es Abilene, en el estado de Kansas, y ciudad muy cerca de las fronteras del territorio de Norte y del Sur. El grupo partirá de San Antonio de Béjar, y seguirá una ruta paralela al Chisholm Trail... atravesando territorio de la Confederación Coyote. El viaje dura más o menos un mes, contratiempos aparte.

El grupo de hombres que ha de conducir las 500 reses de ganado lo componen, además de los 5 o 6 PJs de turno, el patrón Tom Dunson, su capataz Nadine Groot, un rudo escocés que sirvió en el ejército de su Majestad antes de emigrar a los Estados Unidos (bueno, hasta antes de la Guerra Civil), Cherry Valance, pistolero contratado como guardaespaldas de Dunson, el señor Smith (nadie sabe su nombre de pila), cocinero de la expedición, y 5 cowboys más. Los PJs han firmado por una paga de 3 dólares al día, a cobrar en cuanto el patrón venda el ganado. Si alguno abandona antes, no cobrará ni un centavo. Si alguno es herido y no puede seguir, el patrón se compromete a enviarle su parte proporcional. Y si alguno muere, su familia recibirá el total de la paga como si hubiera llegado al final del viaje.



Los primeros días de viaje ya revelarán el carácter de Tom Dunson. Duro, terco como una mula, y empeñado a llegar cuanto antes a Abilene, sin importarle cuantos hombres se queden en el camino. Le preocupa más la salud de sus «longhorns»(vacas típicas de Texas, así llama-

das por la longitud de sus cuernos) que la de sus hombres.

La jornada se iniciará al salir el sol. Los hombres se levantarán y desayunarán. Acto seguido empezarán a preparar el ganado para la marcha. Dos hombres se adelantarán a explorar, mientras el resto se ocupa de la conducción del ganado. A medio día se come, muchas veces sin parar, sobre el mismo caballo. A media tarde, más o menos, o en cuanto se encuentre un buen lugar para el ganado, se para. Ese es el momento para que cada miembro del grupo cuide de sus caballos y tomen algo de cena. Mientras el ganado está parado, tres cowboys (de entre los 5 del grupo y los PJs) vigilarán que las reses no se inquieten. Se establecerán 3 turnos de 3 horas para vigilar las vacas y dar un descanso a los 3 hombres que componen cada turno.

El alto ritmo al que Dunson está llevando el ganado tiene a las reses inquietas. Están pasando mucha sed y los pozos no están en su mejor momento. El cuarto día los exploradores descubrirán que el agua del pozo en el que esperaban parar ese día no es potable. Sin embargo, las reses tienen sed y cuando notan la humedad del agua, a unos escasos 500 metros, se lanzan hacia el pozo, un mero charco de agua estancada. Los miembros del grupo deberían impedir que beban las reses. Para ello deberán superar una tirada de Manejar Animales Difícil (9) para apartar a los animales del agua y otra a Dificultad Delicada (7) para reagruparlos y conseguir que mantengan la marcha una vez superado el pozo. En c aso de fallo de cada una de las tiradas, se deberá superar una tirada de Cabalgar a las mismas dificultades que la tirada fallada par que el ganado no se abalance contra la montura y te tire al suelo. Por cada caída los PJs se apuntarán una herida (dos si han metido la pata en Cabalgar). Si quieres asustarlos, hazles tirar por Esquivar o Agilidad para ver si las reses les pasan por encima. Si algún PNJ falla las dos tiradas de Cabalgar, habrá muerto (excepto Dunson, Groot y Cherry Valance). El señor Smith no tirará por Cabalgar, sino por Conducir Carro. Para saber cuantas reses se pierden, divide el número de reses entre los PJs y los 5 cowboys del grupo. Esa es la parte de reses que le toca cuidar a cada uno. Por cada tirada fallada perderá 1D10 reses. as que pierdan en el pozo son irrecuperables. De las que pierdan en la segunda tirada se pueden recuperar 1D6 vacas superando una tirada de Manejar Animales Razonable (5). Si alguien ha metido la pata en alguna de las tiradas de Manejar Animales ha perdido todas sus reses. Cuando el ganado pare, Dunson estará muy enfadado si ha perdido más de 40 reses. Y azotará con el látigo al cowboy o PJ que haya perdido más, como escarmiento público, a pesar de que Groot intentará disuadirle de que no lo haga. Si alguien se le intenta interponer, que sepa que el patrón cuenta con el respaldo de Cherry Valance y, a regañadientes, de Groot. Demasiado para cualquier PNJ. Aunque con los PJs nunca se sabe...

Un par de días después el ganado sigue excitado y sediento. Y se ven nubes en el cielo. Lo malo es que las nubes presagian tormenta, pero no lluvia. Al anochecer el ganado estará más inquieto que nunca. Suenan truenos y caen rayos a lo lejos, aunque la tormenta cada vez se acerca más. Tras dos o tres días de tormenta eléctrica, en que los nervios de hombres y ganado están al límite, pasa lo que tenía que pasar. Durante el segundo turno de guardia de la noche, un rayo cae muy cerca del ganado, y éste se espanta. Ha empezado la temida estampida. Se perderá aproximadamente una quinta parte del ganado restante. Por cada uno de los tres vigilantes que supere una tirada de Manejo de Animales Difícil (9) las perdidas se reducirán un tercio. En caso de metedura de pata perderá el doble de las reses que debía perder. Si los tres lo consiguen, se habrá evitado la estampida, y el patrón les felicitará públicamente y les prometerá una gratificación de 100 dólares (a cada uno de ellos). deberán superar además una tirada de Cabalgar a dificultad Delicada (7) para mantenerse sobre el caballo. Si falla algún PNJ morirá en la estampida. Si el que falla es un PJ, que tire Agilidad Difícil (9) para subirse a un árbol o apartarse rápidamente del camino del ganado enloquecido, y si no la supera se apuntará dos heridas. Si mete la pata estará muerto. En caso de producirse la estampida, cada uno de los PJs y cowboys supervivientes deberán superar una tirada de Manejo de Animales Delicado (7) para recuperar 1D10 reses, o Razonable para recuperar 1D6 (dependiendo del empeño que pongan en ello; recuerda que el patrón está vigilando). Los cowboys elegirán dificultad Delicada. Los PJs deberán indicar la Dificultad de la tirada antes de lanzar los dados. Sólo se tendrá derecho a hacer una tirada. Si se pierden más de 50 reses, Dunson volverá a estar muy enfadado y azotará de nuevo con el látigo a aquel que recuperó menos reses, por vago. De nuevo Groot le intentará disuadir, aunque al igual que Cherry Valance, estará de su lado si alguien intenta disuadirle por la fuerza de que no lo haga. De nuevo es demasiado para los PNJs.



Después de dos semanas de duro viaje (más el tiempo de las paradas, si es que se produjo alguna durante el viaje) el grupo sale de Texas y entra en los terrenos que los indios han reclamado como suyos a la Confederación. El terreno por el que los PJs transitan es tan seco como el que han dejado atrás, aunque más hacia el este parece que sea mucho más húmedo. Sin embargo, ir hacia allí supondría salirse de la ruta y perder un tiempo precioso. Una vez en territorio indio, Dunson destaca res exploradores en lugar de dos. Con una tirada de Buscar Difícil (9) los PJs verán algún pequeño desprendimiento de tierras o un reflejo fugaz que delata que están siendo observados. Si consiguen una Disparatada (11) verán fugazmente algún indio. A mediodía del segundo día en territorio indio los exploradores verán dos indios a caballo, que van lentamente en dirección al grupo. No llevan mas armas que sus tomahawks. No prestaran demasiada atención a los exploradores. Ni tampoco ningún interés por ocultarse. Una vez ante el grupo, levantaran la mano en señal de saludo. Desean 10 reses a cambio de poder pasar su territorio en paz. Pertenecen a la tribu de Charáse Ba (Hijo de Coyote), los apaches que viven en esta zona. El patrón desenfundara y disparara sobre uno, al que matara de un tiro en la cabeza. El otro huirá (si los PJs o Cherry Valance no lo impiden). Dunson no esta dispuesto a compartir *"estas reses que tanto esfuerzo me han costado con esa banda de piojosos y vagos salvajes"*.

Segundos después, empiezan a sonar tambores de guerra, y de las colinas circundantes se elevan columnas de humo. El grupo parece estar rodeado. Dunson ordena seguir la marcha, y envía de nuevo a los exploradores. El resto del día transcurre con relativa tranquilidad (a excepción de los nervios y la tensión de los PJs, que se saben vigilados).

A mediodía del tercer día en territorio indio el grupo llega al río Cimarrón, que hay que atravesar. El problema es que baja algo crecido. A medio atravesar sufrirán un ataque de los apaches, que los esperaban emboscados. Los PJs que superen una tirada de Buscar Delicada (7) no se verán sorprendidos por los 6 apaches que salen de la tierra (hoyos excavados) y empiezan a disparar sus flechas. Todo PJ o PNJ que se halle en el agua durante la emboscada deberá gastar su primera acción en superar un tirada de Cabalgar a dificultad Delicada (7) para mantenerse en el caballo. Si falla, no sufrirá daño, pero estará desmontado (tranquilos, el agua llega hasta el pecho, la anchura del río es de unos 5 metros y la corriente no es demasiado fuerte). Estos 6 apaches estarán al este del grupo. Por el oeste, con la corriente a favor, bajaran 10 apaches mas a caballo, 3 de ellos con Rifles Winchester. Todos los indios llevan su Tomahawk, of course. El ganado evidentemente se alborotara y será difícil controlarlo. Para ello los miembros del grupo que vayan en la parte delantera del rebaño deberan gastar una acción en superar una tirada de Manejo de Animales Delicada (7). Los indios se retiraran en cuanto caigan 5 de ellos.

Una vez cruzado el río, se habrán perdido 2D20 reses (además de unas cuantas vidas humanas) que Dunston en ir a buscar. Si los PJs le convencen con un enfrentamiento de Convencer/Perspicacia o con un buen razonamiento del estilo *"así los indios estarán ocupados en perseguir las reses perdidas y ganaremos algo de tiempo, e incluso quizás nos dejen en paz"*, desistirá de irlas a buscar. Si no, se recuperaran 3D10 reses, pero el grupo sufrirá otro ataque de los indios, ahora más numerosos.



Al cuarto día de camino, dentro de los territorios de la Confederación Coyote, el grupo vera a lo lejos (medio día de camino) unos impresionantes riscos que se alzan desafiantes ante ellos. Las hogueras de los apaches están tras ellos y a sus lados, pero no en los riscos de delante. Al anochecer estarán a apenas una hora de las montañas.

Los exploradores encontraran un paso al día siguiente para atravesarlas, un estrecho desfiladero e el que pocos hombres podrían contener a todo un ejercito durante bastante tiempo. Un lugar ideal para una emboscada. Sin embargo, si exploran las alturas, verán que no hay indios en ellas. El camino esta libre. Con una tirada de Buscar Razonable (5) verán unos signos a la entrada del desfiladero. Si alguno tiene conocimientos de apache, dirá que son algún tipo de advertencia o señal funeraria. Quizás haya un cementerio apache al otro lado. Una tirada de Conocimientos Apaches (si alguno la tiene) a Dificultad Delicada (7) indicara que son una advertencia para no pasar al otro lado, donde moran los rondadores de la arena. Si alguien rastrea a la entrada del desfiladero, vera con una Dificultad 5 que hace tiempo que no pasa ganado por aquí. Si supera una Dificultad 9 podrá precisar que hace lo menos medio año que no pasa otro rebaño por aquí. Cosa extraña tratándose de una ruta bastante transitada. Rastreando un poco mas hallara signos de otras reses que fueron desviadas para bordear las montañas.

Rodear las montañas supondría una semana o dos de mas de viaje, y las reses quizás no lo resistirían, así que Dunson insistirá en pasar al otro lado. Además, Dunson dice que ya ha pasado antes por aquí. Mientras discuten por donde ir sean atacados por los apaches (un grupo de unos 30 al galope). Su única salvación será espolear los caballos, azuzar las reses y lanzarse de cabeza hacia el paso. Serán perseguidos por los indios (8 con Winchester, resto con arcos) hasta la entrada del desfiladero, donde los apaches darán media vuelta.

Tras dos horas de un impresionante desfiladero, donde el calor es asfixiante, el silencio absoluto , y no corre ni una pizca de aire, el grupo saldrá al otro lado de las montañas, a una llanura desértica e inhóspita. La vegetación es bastante escasa. Un par de cactus y unos matorrales arrastrados por el viento. Durante la noche el silencio solo es roto por las reses o los miembros de la partida. En este territorio no cantan chacales ni coyotes, y no se oye un solo búho. Las reses están muy inquietas, y un par de reses son devoradas por un Ser del Desierto de tamaño enorme. Aquellos que estén de guardia oirán el escándalo de los animales, pero no llegaran a tiempo mas que para encontrar restos de reses horriblemente destrozados, y un reguero de sangre que se pierde en la arena (dale algo de suspense y dramatismo a la escena).

Al día siguiente, a mediodía, se levanta un brisa de viento bastante fuerte, que arrastra matojos secos hacia las reses. Entre ellos hay camuflados 4 Matonjos. Los Matonjos secos se enredaran con reses y caballos. Cuando alguno de los animales empiece a sufrir y los PJs y PNJs deban acudir a liberarlos de los matojos y Matonjos, deberán superar una tirada de Buscar Delicada para notar que el animal sangra mas de lo normal, el matojo no esta tan seco como parece, y además tiene boca. Por favor, hagan su tirada de Redaños. Los Matonjos tienen mucha sed y no se retiran hasta que se hayan saciado (o sea, hasta que los abatan a tiros).

Por la noche, el rebaño volverá a sufrir el ataque del Ser del Desierto que los ha seguido, pero ahora aquellos que estén de guardia (preferiblemente PJs), tras unos momentos de intriga y suspense, si verán a la criatura mientras devora una res. Tirada de redaños y vamos a lío. El bichito hace mucho que no prueba la carne humana, así que es posible que lance alguno de sus tentáculos de 6 metros de longitud hacia los guardianes con la sana intención de arrastrarlos hasta su boca y engullirlos. Como la criatura esta enterrada y es difícil darle y mas aun herirla, seremos buenos. Si consiguen inutilizarle un par de tentáculos, el bichito, poco acostumbrado a que se le resistan, se retirara (claro que si el Director de Juego tiene algún asunto personal con alguno de los jugadores, o de nacimiento escogió el Inconveniente Sádico, puede prolongar el enfrentamiento tanto como guste).

Al mediodía siguiente verán un cartel indicador, escrito en ingles, en el que se advierte a los viajeros de no seguir adelante en la dirección de la que vienen los PJs, y se les indica una nueva ruta. Una tirada de Rastrear a Razonable (5) revelara rastros de gente que se ha desviado.

Después de una semana, el grupo saldrá de Territorio Indio, para entrar en el estado de Kansas. Dunson, después de las abominaciones vistas en Territorio Indio, parece algo confuso, y es mucho mas transigente con los hombres.



La proximidad de Abilene (a menos de una semana de camino) parecerá alegrar a Tom Dunson, que ya no se mostrará tan duro con los hombres. Reduce el numero de exploradores a uno, y deja a los hombres dormir un poco mas. Sin embargo, la tercera noche después de dejar atrás el Territorio Prohibido, el grupo recibirá la visita de una cuadrilla compuesta por tantos individuos como la suma de PJs y cowboys que aun sigan vivos mas dos, todos vestidos a la manera tejana, todos armados con Peacemaker y una carabina Spencer en la grupa del caballo. Pedirán algo de café, ya que llevan bastante tiempo cabalgando. Como es tradición, se les acogerá junto al fuego y se les dará de cenar. Preguntaran de donde vienen el grupo y que tal les ha ido el viaje. Ellos, por su parte, vienen de Abilene, a donde han conducido un grupo de reses, y ahora se vuelven para Tejas. Si algún PJ consigue una tirada de Buscar Disparatada (11) creerá haber visto al cabecilla de los supuestos cowboys hacer una seña a Cherry Balance. Si alguno de los PJs observa detenidamente sus caballos, ver que están bastante frescos (como si hubieran estado por aquí cerca esperando), ninguno lleva útiles de cocina, y no hay ninguno cargado con provisiones para el largo viaje (recuerda que los PJs no han pasado por ningún pueblo desde que salieron de Tejas).

Cuando menos se lo esperen, y aprovechando que el cabecilla de los ladrones de ganado (si, por si no lo habías adivinado son ladrones de ganado)preguntara por el patrón para pedirle trabajo, desenfundaran sus armas, y empezaran a disparar. El cabecilla lo hará sobre Dunson, y sus 6 hombres sobre los supervivientes del grupo. Cherry Valance se puso de acuerdo con esta banda de ladrones de ganado. El se unió al grupo para vigilarlo y evitar que se desviara del Chisholm Trail, mientras el resto de bandidos les esperaba cómodamente en Kansas. Su plan era dejar al grupo hacer el trabajo duro de conducir el ganado, para luego ellos hacerse con el venderlo en Abilene.

Los bandidos huirán solo si caen Cherry Valance y su cabecilla (el resto les tiene demasiado miedo a estos dos como para huir sin asegurarse antes de que ellos no les perseguirán), además de 3 mas. Los PJs supervivientes, junto con los que queden del resto de miembros del grupo, deberán pasar el resto de la noche reagrupando el ganado que se ha dispersado asustado por el tiroteo.



El grupo es de suponer que siga su marcha hacia Abilene, para vender el ganado y acabar así el trabajo. Si Dunson o Groot (o ambos) han sobrevivido, venderán el ganado a 35$ por res, y pagaran a los miembros del grupo, tal como acordaron al partir. Les tocaría un mes de paga, es decir 90$, pero a los que hallan llegado vivos les dará 150$ *("chicos, ya se que hay de mas, pero os los habéis ganado. Habéis demostrado tener pelotas").*

Si no han sobrevivido el patrón ni Groot, la tarea de vender el ganado recaerá sobre los PJs. No estaría mal que se quedaran su parte y pensaran en enviarle el resto a la familia del muerto. Aunque es muy posible que se queden el dinero. Si es así, los PNJs supervivientes (si los hay) pedirán su parte, para luego denunciar a los PJs por robo. Si no hay mas supervivientes que los PJs, la denuncia tardara algo mas en llegar, pero la realizara la familia de Dunson. Por cierto, el precio de venta por res será de 25$+5$ por cada Mejora obtenida en un enfrentamiento de Convencer/Perspicacia (la del comprador, 3D6).

Esta será también la ocasión de explicar sus aventuras en Territorio Prohibido. Con una tirada de exitosa de Narrar contra un Nivel de Terror de 2 (Dificultad Razonable) bajaran un grado el Nivel de Terror de Territorio Prohibido. Si además eliminaron a la mitad de los Matonjos y al Ser del Desierto, se reabrirá la ruta.

Respecto a los puntos de recompensa, cada PJ ganara 12, o 15 si se produjo estampida de reses en Tejas. Si se evito la estampida gracias a las tiradas de los que las vigilaban, los PJs que estuvieran vigilando se apuntan los tres puntos de recompensa adicionales.


deJAR QUE LaS nIÑaS
sE ACerQUEN a mI
qUE DEtrÁS vIENEN LAs maDrES
RAIBAN
SLAYER
ROL& ROCK



La Bestia no debe nacer

por Ricard Ibáñez.

La Llamada de Cthulhu



...Esto dice el que tiene los siete Espíritus de Dios y las siete estrellas. Conozco tu conducta: tienes nombre como de quien vive, pero estás muerto... (Apocalipsis 3, 1)

Nota introductoria (extensa pero imprescindible) para el guardián

Este es el primero de cinco módulos que se enlazan formando una campaña un tanto especial. En ella los PJS no actúan movidos por el simple deseo altruista de salvar al mundo, sino porque la trama les atañe especialmente. Esta vez, es algo personal...

Para arbitrar este módulo el Guardián necesitará, aparte del Manual, el suplemento Fragmentos de Terror.

LOS ELEGIDOS DE YOG-SOTHOTH

Los PJs, que no deben tener ninguna experiencia en los Mitos de Cthulhu, se generarán de la manera habitual, aunque su edad no superará los 40 años, ya que el módulo transcurre en la Francia de la I Guerra Mundial y los PJs intervienen en ella como integrantes del ejército aliado. Los PJs que tengan la profesión de «Soldado» reciben automáticamente el grado de sargentos. Aquellos que tengan Educación 18 o más y saquen una tirada de «Suerte» reciben el grado de Tenientes. Un médico será automáticamente teniente médico. Sería interesante que uno o más dominaran el francés.

El hecho de encontrarse en la guerra conlleva a los PJs beneficios y desventajas: Tienen una serie de puntos extra (los mismos que tengan en Destreza x 5) para repartir en las habilidades de: Camuflaje, Descubrir, Discreción, Escuchar, Lanzar, Ocultarse, Primeros Auxilios y Rifle.

La desventaja es que si no pasan una tirada de Suerte deberán hacer una tirada por la tabla de secuelas de heridas. (Tabla basada en las reglas opcionales aparecidas en Les annes folles' suplemento para personajes franceses publicado por nuestros colegas de «Jeux Descartes»).

En caso de PJs femeninos, sea cual sea su profesión se encontrarán sirviendo le enfermeras en el hospital donde se hallan los infortunados PJs. Podrán repartirse los puntos de «Poder» x 4 en las siguientes habilidades: Primeros Auxilios, Tratar y Diagnosticar enfermedades, Farmacología y Psicoanálisis.

Tabla de secuelas

1D100	Localización	Tipo de herida	Efectos
01-70	Rostro	Cicatriz	-1 APA
03-06	Cuerpo	Sin Efecto	
07-08	Brazos		-1 DES
09-10	Piernas		-1 Mov.
71-00	Rostro	Desfiguración	-5 APA
04-06	Cuerpo	Daños Internos	-3 CON
07-08	Brazos	B. Anquilosado	-4 DES
-10	Piernas	Cojera	-3 Mov

Caso de que alguno de los PJs muera durante la campaña, el jugador podrá generarse otro PJs, que será siempre uno de sus 21 compañeros de armas (ver más adelante). Es importante, como se verá en él final de la campaña, que el Guardián haga respetar escrupulosamente este punto: esta fiesta está reservada para estos 21 «elegidos». En caso de que sea algún PJ femenino el que casque, habrá que recurrir al tan sobado recurso de sacarse de la manga a amigas, novias, hermanas... Entre los 21 elegidos hay sin embargo cuatro PNJ, serán importantes a lo largo de la campaña. Ellos son:

Maurice Orelav, un emigrante polaco. Un hombre jovial, bajo y fuerte, con una eterna sonrisa debajo de su espeso bigote. Es famosa su increíble suerte. Se encuentra herido de una rodilla.

Joe King. El sargento más veterano de la compañía. Es un Bostoniano de altura media, y muy musculoso, impopular para algunos por su agudo sentido de la disciplina. Sin embargo, es un buen soldado y mejor camarada. Lleva siempre encima, como amuleto, una foto de su novia, Elisabeth.

Francia Campos (Keeper). Californiano de ascendencia Mexicana, con aficiones esotéricas. Le llaman «Keeper» (Guardián) porque, según se dice, es imposible cogerlo por sorpresa, ni siquiera dormido.

Richard Harper. Un individuo más o menos alto, con pelo y barba muy cortos. Es el único de los veintiuno que no despierta del coma.

La Llamada de Cthulhu

Por cierto, el autor de esto se ha dado la libertad de jugar un poco con los nombres y profesiones de los PNJS. Así pues, si algún conocido se ve retratado en los módulos de esta campaña, siento decir que NO es pura coincidencia. Pido disculpas a todo aquél que pudiera ofenderse.

INTRODUCCIÓN

25 de Julio de 1918

> Alguien comentó una vez que un buen módulo de Cthulhu debía ser como una pesadilla: le complaceremos.

El Guardián hará que cada jugador lance ID6, haciéndole jugar (en privado y sin darle explicaciones) la pesadilla que corresponda. El PJ saldrá de ella (y del coma) gritando, perdiendo solamente ID4 de puntos de Cordura si no pasan la consabida tirada, 1 si la pasan. (Y no valen protestas).

1. El PJ forma parte de un pelotón que, al mando del capitán, avanza cautelosamente hacia una trinchera enemiga. De repente, de la trinchera, sale «una cosa» un amasijo repugnante de tentáculos cubiertos de baba, que atrapa al capitán y lo despedaza ante los aterrorizados ojos de sus hombres. El engendro dice en ese momento 'ahora yo soy vuestro capitán».

2. El PJ se despierta en una sala inmensa, encima de una mesa de piedra. La sala está llena de otras mesas, con otros cuerpos encima, entre los cuales el PJ reconoce a alguno de sus compañeros de armas. Todos están muertos, terriblemente despedazados y desfigurados, y el PJ se da cuenta de que él ¡también está muerto!. Algo empieza a moverse, entonces, en el interior de sus entrañas, como si quisiera salir...

3. El PJ se encuentra, junto con tres compañeros más, en un nido de ametralladoras. Alguien da la alarma, y una incontenible oleada de «boches» (alemanes) se lanzan contra ellos. Las balas parecen no afectarles, y el PJ se da cuenta de repente, de que no son humanos...

4.El PJ se encuentra escuchando misa, Debe ser un recuerdo, ya que se ve a sí mismo como un niño de unos ocho años. Al recibir la comunión en su boca, sin embargo, nota algo extraño y lo escupe y ve que es, en realidad, un amasijo de carne podrida y sangrante. Parpadea y mira de nuevo a su alrededor. El y sus compañeros de compañía se encuentran devorando un cadáver semiputrefacto...

5. El PJ se encuentra encadenado a la pared. Una figura, vestida con una túnica negra con capucha se acerca. El PJ descubre, aterrorizado, que es un esqueleto. Este alarga su descarnada mano y toca al PJ en el hombro derecho. Su contacto quema como si fuera fuego...

6. El PJ se encuentra en una fila, caminando hacia una luz. Hay niebla. Una voz apremia al grupo, haciéndoles acelerar la marcha. El PJ no quiere ir, pero no puede evitarlo. La angustia crece a medida que avanza, y cuando es tragado por la luz, cree oír a sus espaldas, una burlona carcajada...

Los PJs despiertan en el hospital militar du Val du Grace, situado en el 227 de la rue de Sant Jacques, en París. Todos pertenecen a la 211 compañía del 1 Regimiento de la 42 División (División Rlinbow) del I Cuerpo Expedicionarios de los Estados Unidos. En camas adyacentes se encuentra el resto de sus compañeros de armas, hasta sumar un total de 21. Al parecer, son lo único que queda de la Iª compañía. Según el jefe de la planta, doctor Alexander Scie de Villevile, todos presentan los mismos síntomas: han estado sumidos en un estado de coma, inexplicable en términos médicos, desde que llegaron al hospital, hace cinco días, procedentes de un hospital de campaña en las afueras de Reims, donde en un principio se creyó que podían ser víctimas de algún nuevo tipo de gas.

Todos, sin excepción, sufren una amnesia parcial: son incapaces de recordar nada de las dos últimas semanas. (Los últimos recuerdos de los PJs, en efecto, se refieren exclusivamente a la monotonía de la guerra de trincheras del frente americano, en los alrededores de Chaumont). Además, todos ellos tienen un extraño tatuaje en el hombro derecho. Nadie recuerda nunca haber visto nada igual...

El resto de sus camaradas (excepto uno) se recupera durante la siguiente hora.

A las pocas horas de recuperar el conocimiento, los PJs y sus compañeros son interrogados por el teniente de la Policía Militar Alan Xabier, un individuo agresivo, de gafas oscuras y enormes patillas, que se empeñará en que confiesen que desertaron, y sobre todo en que digan cómo consiguieron esfumarse de Chaumot para ir a tatuarse a Reims, sin que nadie les viera atravesando los campos de batalla.

Cuando al ponerse pesado los PJs le envíen (con más o menos amabilidad) a paseo al fondo de las letrinas, o similar, insinuará que esta deserción les costará un Consejo de Guerra, y posiblemente una cita con el pelotón de ejecución. Una tirada exitosa de «Derecho» permitirá a los PJs darse cuenta de que esto no es tan evidente: las circunstancias que rodean el caso son lo suficientemente misteriosas como para exigir una investigación preliminar, de la cual dependería en gran parte el Consejo de Guerra, suponiendo que lo hubiera. Teniendo en cuenta que el encargado de realizarla es el «amable» teniente Xabier, es más que probable que los PJs y sus compañeros deseen realizarla por su cuenta.

LA INVESTIGACIÓN

Maurice Orelav tiene un amigo enchufado como oficinista en el Estado Mayor. Una llamada telefónica (en la que se pueden alternar promesas, alagos, sobornos o chantajes) hará que el muchacho se ponga a trabajar. La información que puede conseguir es la siguiente:

El día 13 el Cuartel General recibió un mensaje de la 21 cía, informando de un extraño accidente en el cual había muerto el capitán George Lombard. Se enviaron varios mensajes, que al parecer nunca llegaron, ya que pocas horas después se recibió un nuevo mensaje, según el cual ya había llegado el capitán sustituto, un tal Peter Stres. No existe ningún oficial en el ejército americano con ese nombre, ni se envió ningún capitán como sustituto. Las comunicaciones se cortaron. Cuando un pelotón consiguió llegar a la posición de la 2ª cía., lo encontró totalmente desierto, como si nunca hubieran estado allí... A raíz de la ofensiva alemana sobre Reims el 15 de Julio, y de la contraofensiva aliada del día 18, parte de los efectivos de la división Ráfnbow se trasladaron a dicha zona, descubriendo los cuerpos de los 21 soldados entre las ruinas de un viejo castillo. Estaban casi completamente desnudos. Se desconoce el paradero del resto de la compañía.

Del castillo en cuestión se desconoce el nombre, pero al parecer se encontraba en las cercanías de un villorrio llamado Seizassons.

Al cabo de unos días (el 30 de Julio) los PJs son por fin dados de alta. Disponen de un permiso de convalecencia de dos semanas en la capital francesa. El resto de sus compañeros, sin embargo, aún debe guardar cama durante un tiempo.

En la Biblioteca Victor-Cousin, de la Sorbona, (la Universidad) los PJs encontrarán más información sobre el castillo en cuestión (para lo cual, por supuesto, deberán salvar la correspondiente tirada de «Biblioteca», y otra de «Leer francés»).

El único castillo situado en las cercanías de Seizassons es el llamado «Tournoir'. Al parecer, está situado sobre un emplazamiento celta, posiblemente un lugar sagrado de la religión druídrica, ya que existen manuscritos del siglo VIII haciendo referencia a un extraño templo. En ellos la zona aparece denominada como «Trounoír» (agujero, y hoyo negro). Corren numerosas leyendas en torno a ese paraje, según la tradición popular, maldito. El castillo pertenecía a los Condes de Tournoir, hasta que hacia el año 1592 el último descendiente de la familia, Pierre Streé de Tournoir, fué acusado de brujería y quemado ante las mismas puertas de su castillo. Al parecer, había atraído a toda una compañía de soldados del rey hasta su castillo, donde los había torturado y asesinado...

En caso de que algún PJ quiera someterse a una sesión de hipnosis, consultar una vidente o similar, para intentar averiguar que sucedió durante las dos semanas, los resultados serán desalentadores: el subconsciente de los PJs no conserva más que fragmentos de recuerdos: una celda fría y oscura, cánticos incomprensibles, un sacerdote ataviado de una manera grotesca, dolor, gritos... y un recuerdo vívido: subir hacia una luz, penosamente, entre los truenos de una tormenta.

Llegados a este punto es más probable que los PJs deseen trasladarse a Reims, para hacer

una visita turística a cierto castillo. Trasladarse no será tan fácil. Su permiso de convalecencia se limita a París, y tienen que presentarse diariamente a las 9h. ante el comandante médico Joseph Beltrie, un paranoico individuo responsable los americanos del hospital. No hacerlo sería ser acusados de desertores. Sin embargo, Reims se encuentra relativamente cerca de París: a cinco horas escasas en tren, y a 10 h. en automóvil (recordaremos que la velocidad media de un automóvil era de 22,5 KM./h). Así pues, tienen el tiempo justo para hacer una visita relámpago, siempre y cuando no tengan problemas con los puestos de vigilancia. El amigo Orelav, sin embargo, puede conseguir unos pases de viaje a Reims si se le agobia lo suficiente.

EL CASTILLO

A raíz de la ofensiva alemana del 15 de Julio, y de la contraofensiva aliada del 18, toda la zona se halla fuertemente castigada por el bombardeo artillero. La zona, sin embargo, es ahora relativamente segura, ya que el enemigo ha sido expulsado más allá del Marne. El castillo es ahora un amasijo de ruinas, después de que algunas piezas de artillería hicieran blanco sobre él. Apenas un lienzo de muralla y los restos de torreón siguen en pie. Si los PJs han investigado y buscan un «agujero u hoyo negro» una tirada de «Descubrir» les permitirá fijarse en una grieta ancha, abierta en lo que era el patio de armas. Al parecer, debajo de éste se encuentra una vasta sala subterránea. De la grieta sale un ligero pero perceptible hedor a putrefacción...

Los PJs podrán bajar por la grieta con la ayuda de una cuerda de 25 m. como mínimo. Una vez abajo, y si han traído luz, descubrirán horrorizados, un dantesco espectáculo: se encuentran en una gran sala, tallada en roca viva, de la cual salen varios corredores. Las paredes de la sala se encuentran pintarrajeadas de símbolos extraños. Hay montañas de escombros (producto del bombardeo artillero) y los cadáveres mutilados y semi-putrefactos de más de 200 personas.

Gracias a los restos de uniformes, podrán reconocer a sus compañeros de compañía. Hay asimismo mesas de piedra, extraños dibujos pintados en el suelo con lo que parece que es sangre y algún cadáver desnudo, en el cual es reconocible un tatuaje cómo el que tienen los PJs. La visita turística a esta salida de estar cuesta (of course)1D6 si no pasan una tirada de COR y 1 si la pasan.

Una tirada de «Descubrir» exitosa hará que los PJs encuentren algunos cadáveres no humanos: son parecidos a serpientes antropomórficas, con cabeza y escamas de ofidio, dos brazos y dos piernas y cola.

Visten ropas amplias. Hay cuatro de ellos, aplastados por los escombros, y su visión cuesta 1D4 de COR si no se pasa la tirada.

Los PJs se darán cuenta que, mientras que los cadáveres con uniforme han sido asesinados y torturados, los cadáveres con tatuaje y los Hombres-Serpiente han muerto aplastados o atrapados bajo los escombros.

Los corredores conducen a un laberinto aparentemente desierto de corredores y salas abandonadas.

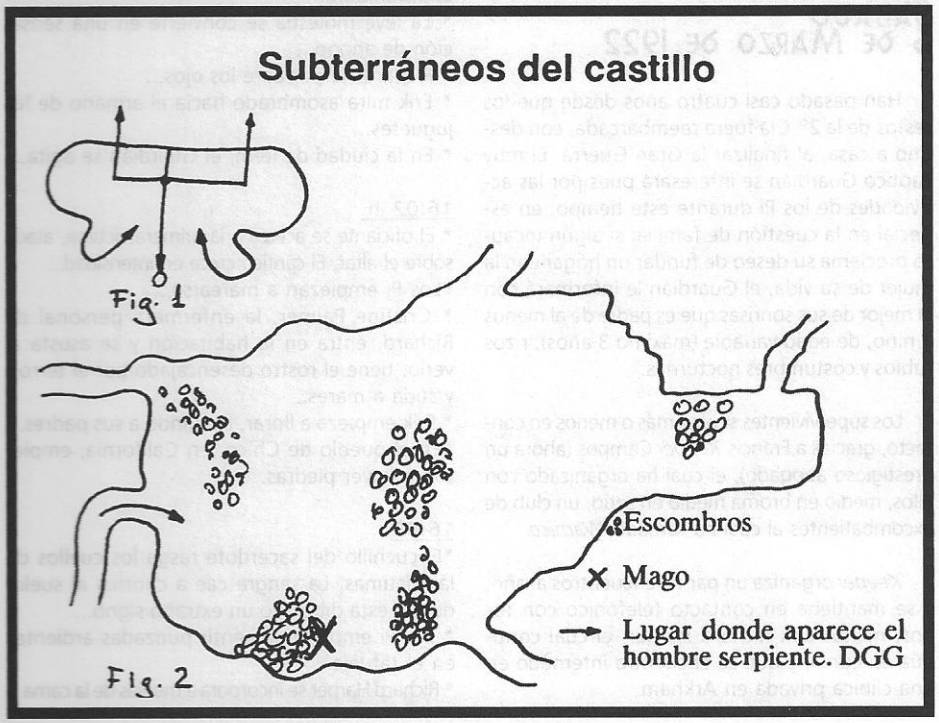
A no ser que los PJs recalquen que no se separan, el caótico Guardián supondrá que se dispersan para registrar mejor el lugar. En este caso, el PJ que saque peor resultado en una tirada de «Suerte» descubría el cuerpo de un hombre, aplastado de cintura para abajo por un gigantesco bloque de piedra. (Una tirada de Idea conseguida provocará la pérdida de 1D4 de COR si no se pasa la tirada, ya que cualquier hombre normal hubiera muerto en cuestión de horas con una herida así). El individuo, que se encuentra perfectamente consciente, va vestido con ropajes estrafalarios, como un sacerdote pagano. Se trata del mago Pierre Streé Tournoir, causante de todas las desventuras de los PJs. Junto a él se encuentra un Vampur, que se le suministra puntos de Poder necesarios para sus hechizos. (ver Damatis Personae).

En caso de ser descubierto por sólo un PJ intentará hipnotizarlo, para que no diga a sus compañeros que lo ha visto y para que vuelva posteriormente, para cambiar su cuerpo por el suyo y poder así huir. En caso de ser descubierto por el grupo, procurará neutralizar o matar a todos menos a uno, al cual primero lanzará un hechizo de Inmovilización para luego Hipnotizarlo. Se protegerá creando un hechizo de protección Corporal de intensidad 20. El Vampur, mientras tanto, irá robando puntos de Poder a los PJs. En caso de que este sea descubierto (con una tirada de «Descubrir» y eliminando, el mago intentará rendirse y negociar. De ser interrogado, dirá que pretendía realizar un rito para terminar la guerra, en el cual, lamentablemente, debían ser sacrificados los PJs. En caso de morir, su cuerpo se disolverá en un polvo gris-verdoso. En caso de que se arme mucho follón en la sala (como por ejemplo debido a una pelea, o por gritos) hay un 60% de posibilidades de que acuda desde los corredores, atraído por el ruido, un Hombre Serpiente Degenerado, (ver Dramatis Personae).

LA REALIDAD DE LOS HECHOS

En el paraje de Tournoir existió, desde siempre, una colonia de Hombres Serpiente, adorados y cuidados por los druidas locales primero, y por el linaje de los Tournoir después, a cambio de lo cual se convirtieron en poderosos brujos. El último de los Tourmoir fué Pierre Streé Tournoir, el cual fue quemado por brujo en 1592. Siglos más tarde fue resucitado por Nyarlathotep para que sirviera a sus oscuros fines. Nyarlathotep encargó a Pierre Streé que realizara un cierto rito con 30 hombres sanos. Para ayudarle en su tarea le cedió un Vampur. Con su ayuda Pierre colocó en trance el día 13 de Julio a toda la 2ª compañía, a la cual hizo pasar a través de un portal dimensional hasta los subterráneos de su castillo, donde aún quedaban algunos hombres serpiente, junto a un ejemplar degenerado de la raza. Allí empezó el rito, que debía durar toda una semana, y durante la cual sacrificó a los hombres sobrantes y tatuó con el Signo a los elegidos. Con lo que no contaba Pierre fué con la ofensiva alemana del día 15, ni con la contraofensiva del día 18. Por error el castillo recibió varios impactos de artillería, que provocaron que parte de la antigua construcción se viniera abajo. Los cuatro Hombres Serpiente que asistían al mago fueron sepultados por los escombros, al ser un resucitado, no podía morir tan fácilmente.

De los 30 elegidos, 21 consiguieron escapar penosamente hasta llegar a la salida, donde volvieron a caer en trance. El resto murió por culpa de los escombros.



EPILOGO, RECOMPENSAS Y ¿FINAL?

Si los PJs consiguen descubrir el misterio y neutralizar al mago (ya sea machacándolo ellos solos, dejándoselo de regalo al Hombre Serpiente o sencillamente abandonándolo a su suerte); ganarán confianza en sí mismos (en términos prácticos, 1D8 de COR). Si se les enseña a las autoridades militares los subterráneos del castillo, junto con los cadáveres del resto de la compañía, se retirarán los cargos presentados contra los PJs, y el caso será archivado con la conclusión de que la compañía fue secuestrada por una secta de fanáticos enloquecidos.

El 11 de Noviembre termina la guerra, y los PJs y sus compañeros son repatriados hacia Estados Unidos. Richard Harper, lamentablemente no ha recuperado el conocimiento. Los supervivientes de la 2ª cía. se despiden con la convicción de que no van a volverse a ver....

DRAMATIS PERSONAE

Conde Pierre Streé de Tournoir

FUE 13, CON 12, TAM 15, DES 12, APA 16, POD 1, P.V. 14.

Hechizos: Ajar un miembro; Sugestión Mental; Explosión Mental; Inmovilizar Víctima; Protección Corporal; Hipnosis; Dominación; Creación de Portal; Intercambio de Mente; Invocar a Nyarlathotep.

Notas: Se trata de un zombi muy especial, inteligente y con apariencia perfectamente humana. La única manera de matarle es volarle la cabeza (se entenderá que un resultado crítico que le quite de un solo golpe todos los puntos de vida le da en la cabeza). Carece de Puntos de Poder, pero estos le son suministrados por el «Vampur».

VAMPUR (raza estelar independiente)

Descripción: Los Vampur son seres de otro plantea, pequeños, débiles y ciegos. Tienen forma de una pequeña bola de pelo grisáceo sobre cuatro patas. De la bola sobresalen dos antenas grisáceas. Miden en su forma adulta unos 50 cm. Carecen de ojos y boca, teniendo como único órgano visible una largas antenas retráctiles.

Notas: Los Vampur se alimentan exclusivamente de la energía de otros seres vivos, la cual son capaces de absorber gracias a sus antenas. Son muy útiles para los magos, ya que pueden enlazarse telepáticamente con ellos, usándolos como proveedores de energía. El Vampur, en efecto, es capaz de absorber el Poder de su víctima y pasárselo a su amo en el mismo turno.

Características:

FUE 1D4	(3)
CON1	(1)
TAM	(11)
INT 2D6	(7)
POD 5D6	(20)
DES 3D6+6	(16)
PV. 1	
MOV 5	

Carece de armadura y hechizos.

Arma: Absorción de Poder. El Vampur tiene que encontrarse a menos de 15m. de su víctima. Si gana una confrontación de Poder contra Poder en la tabla de Resistencia puede arrebatarle 1D6 de puntos de Poder NO RECUPERABLES.

COR: Ver un Vampur no cuesta puntos de COR.

Hombre Serpiente Degenerado.

Descripción: ...Y de la hendidura surgió algo horrible que se retorcía, una repugnante cosa que hacía vacilar mi mente y parpadeaba bajo la limpia luz del sol.(...) Vi lo que 3000 años de retroceso pueden hacerle a una raza.(...) Esta cosa se parecía más a una serpiente gigante que a cualquier otra cosa, pero tenía piernas abortadas y brazos tortuosos con garras ganchudas. Se arrastraba sobre el vientre, retorciendo sus labios moteados para desnudar colmillos como agujas...(El Pueblo de la Oscuridad, de Robert E. Howard).

Notas: Estos hombres-serpiente se hallan reducidos, por siglos de retraso cultural, aislamiento y endogamia, al simple nivel de animales no inteligentes. Son, sin embargo, más grandes y más fuertes que un Hombre Serpiente normal. Estos los utilizan como bestias de carga.

Características:

FUE 5D6	(20)
CON4D6	(15)
TAM	5D6 (20)
INT 1D6	(4)
POD 1D6	(4)
DES 1D6	(4)

Arma: Mordisco 60% 2D8+ veneno de potencia igual a su Constitución.

Armadura: Escamas por valor de 3 puntos.

COR: Ver un Hombre Serpiente degenerado cuesta 1D8 de puntos de COR si no se pasa la tirada.

¡SALVAD A LOS NIÑOS!

... Y el Dragón se detuvo delante de la mujer que iba a dar a luz, para devorar a su hijo en cuanto este naciera... Apocalipsis, 12, 4.

SÁBADO 6 DE MARZO DE 1922

Han pasado casi cuatro años desde que los restos de la 2° Cía fuera reembarcada, con destino a casa, al finalizar la Gran Guerra. El muy caótico Guardián se interesará pues por las actividades de los Pi durante este tiempo, en especial en la cuestión de familia: si algún incauto proclama su deseo de fundar un hogar con la mujer de su vida, el Guardián le informará con la mejor de sus sonrisas que es padre de al menos 1 niño, de edad variable (máximo 3 años), rizos rubios y costumbres nocturnas.

Los supervivientes siguen más o menos en contacto, gracias a Francis *Keeper* Campos (ahora un prestigioso abogado), el cual ha organizado con ellos, medio en broma medio en serio, un club de excombatientes al cual ha llamado *Warnice*.

Keeper organiza un par de encuentros al año, y se mantiene en contacto telefónico con todos, menos con Richard Harper, el cual continúa en coma, y que se encuentra internado en una clínica privada en Arkham.

Es precisamente en uno de estos encuentros en los que empieza el módulo. Una docena de miembros de «Warnice», (entre los que se encuentran los Pj y "Keeper") están comiendo, acompañados de sus parejas, en un buen restaurante de Nueva York. El resto de los integrantes del grupo se han disculpado, al serles imposible desplazarse a la ciudad.

En la sobremesa, 'Keeper' explica a los comensales el motivo de la reunión: Desde el final de la guerra, el misterio del tatuaje que todos llevan en el hombro derecho se ha convertido en una obsesión para él. Sólo había conseguido descubrir que era un signo con un fuerte significado esotérico, hasta que recientemente entró en contacto con Michael Olive. profesor de Filología alemana de la universidad de Miskatonic. Al parecer, un compañero suyo de la facultad, actualmente en paradero desconocido, estudió durante un tiempo con mucho interés ese signo.

Pero eso no es todo. Recientemente se ha cometido un asesinato múltiple en la ciudad de San Francisco. Todas las víctimas tenían dibujado en el cuerpo el signo del tatuaje...

Son exactamente las 16 h. Entonces:
En un sótano en una pequeña ciudad, unas figuras encapuchadas empiezan a entonar un extraño cántico...
Los PJ y sus compañeros notan una leve molestia en el costado derecho, donde tienen el tatuaje...
* En su habitación privada, el inconsciente Richard Hárper se agita levemente...
* En Boston, el pequeño Erik se despierta.
* En España, Georges Zamañorre sabe lo que va a suceder, y lloraría si no le hubieran arrancado los ojos...

16:01 h.
* El oficiante del rito muestra su cuchillo a un extraño ídolo...
* La leve molestia se convierte en una sensación de ahogo...
* Richard Harper abre los ojos...
* Erik mira asombrado hacia el armario de los juguetes...
* En la ciudad de Irem, el Guardián se agita...

16:02 h.
* El oficiante se acerca a la primera víctima, atada sobre el altar. El cántico crece en intensidad...
*Los Pj empiezan a marearse...
* Cristine Palmer, la enfermera personal de Richard, entra en la habitación y se asusta al verlo: tiene el rostro desencajado por el terror, y suda a mares...
* Erik empieza a llorar, llamando a sus padres...
*En el pueblo de Chico, en California, empiezan a llover piedras.

16:03
*El cuchillo del sacerdote rasga los cuellos de las víctimas. La sangre cae a chorros al suelo, donde está dibujado un extraño signo...
* Los Pi empiezan a sentir punzadas ardientes en el tatuaje...
* Richard Harper se incorpora a medias de la cama...

* Joe King entra corriendo en la habitación de su hijo, y contempla una especie de vagina escarlata que se ha formado donde antes se encontraba el armario, la cual se está tragando literalmente a su pequeño Erik...
* En la roca del Diablo, frente a las costas de Innsmouth, los Profundos bailan...

16:04 h.
* Del signo del suelo, ahora empapado en sangre, surge de repente una intensa luz dorada... Las punzadas ardientes se convierten en un dolor de infierno, como si alguien estuviera hurgando en su corazón con una barra al rojo vivo...
* Richard Harper grita con todas sus fuerzas...
* Joe King se lanza de cabeza por esa extraña abertura escarlata, en un intento desesperado de sacar de ella a su hijo...
*En R'lyeh, el gran Cthulhu mueve sus tentáculos, impaciente...

16:05 h.
* El cántico cesa de repente.
* El dolor desaparece.
* Richard Harper vuelve a caer sobre su cama, entrando de nuevo en coma.
* La vagina escarlata se esfuma en el aire.
* Nyarlathotep se ríe.

16:06 h.
Han desaparecido 15 niños. Todos eran varones. Todos tenían menos de 3 años. Eran los primogénitos de los supervivientes de la 21 Cía. En todas sus habitaciones se encuentra ahora, dibujado, el mismo signo que tienen tatuado los PJ en el hombro derecho...
Los PJ pierden ID6 de Cor por la experiencia si no pasan la tirada, y 1 si la pasan. Deberán además hacer otra tirada (perdiendo ID4 en caso de fallar) al enterarse de las desapariciones de los niños.

La policía se negará a aceptar la idea de que a los niños "se los tragó la pared". sus pesquisas serán totalmente infructuosas. Los viejos compañeros de armas se encuentran solos, una vez mas.

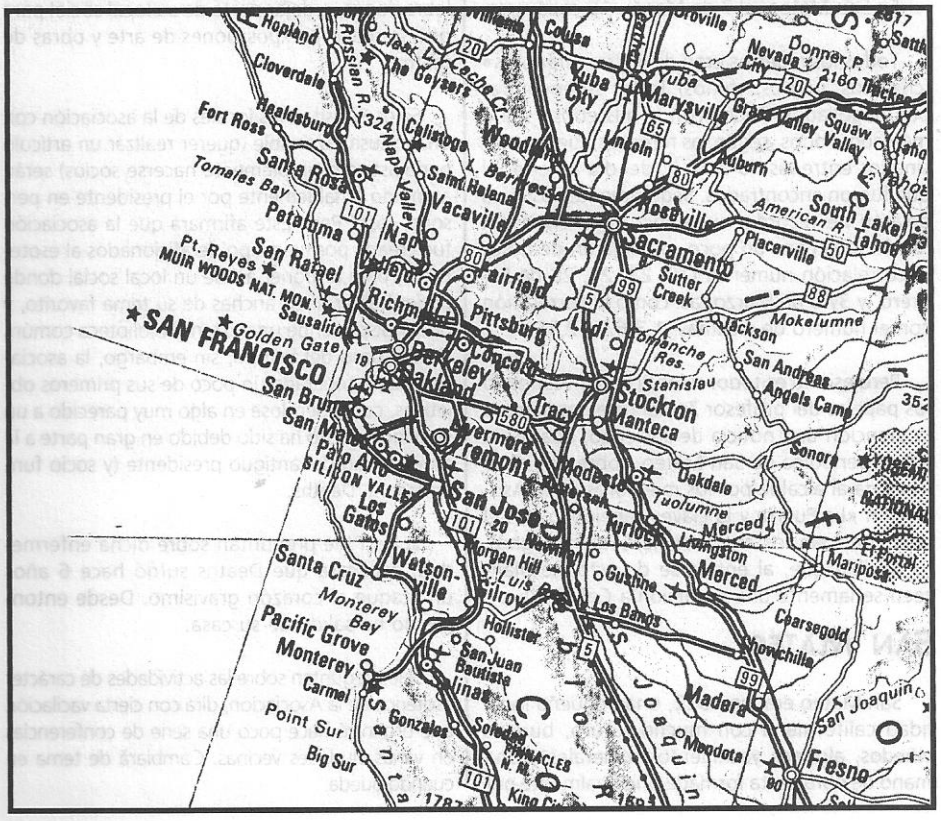
Nota para el Guardián: Es aconsejable que el peso de la investigación lo lleven de nuevo, como en el módulo anterior, solamente los PJ. El resto del grupo de veteranos debería mantenerse en reserva, realizando como máximo alguna investigación paralela en otras ciudades. Sin embargo, si el Guardián lo considera necesario, pueden acompañar a los PJ, a la hora de las bofetadas, algunos de sus compañeros de armas. Se recomienda que no sean más de cinco.

EL SIGNO

Si los Pj examinan el signo dibujado en la pared de las habitaciones, descubrirán que todos ellos se encuentran exactamente en el centro de la pared y a metro cincuenta del suelo. El signo es ligeramente fosforescente, y no parece ni pintado, ni grabado. Pasar suavemente la mano por encima es suficiente para que desaparezca.

Si se ponen en contacto con la clínica privada donde se encuentra Richard, en Arkham, una tirada exitosa de Crédito, Charlatanería o Elocuencia les informará de los últimos acontecimientos. Asimismo descubrirán que el color del tatuaje de Richard ha cambiado: de ser negro es ahora de un vivo tono rojizo. (mientras que el tatuaje de los demás sigue sin cambios).

Nota para el Guardián: Es de suma importancia, para el desarrollo de la campaña, que nada le pase a Richard Harper. Así que si algún PJ cafre le vacía el cargador de su cal. 45 al grito de ¡chungo, chungo!, Richard deberá sobrevivir. No importa los detalles no tienen explicación lógica . A Francis Campos no le será difícil conseguir una entrevista con el profesor Michael Olive. Este, sin embargo, se negará a hablar de «ciertos temas» por teléfono, e insistirá en que el grupo se desplace hasta Arkham.



LA INVESTIGACIÓN DE GEORGES ZAMAÑORRE

Michael Olive es un individuo bajito, con gruesas gafas y poblada barba negra, al cual parece imposible tomar en serio. Unos minutos de conversación con él, sin embargo, bastan para darse cuenta de que está sinceramente preocupado por la desaparición de su amigo: Georges Zamañorre era Profesor de Historia Antigua, especializado en las culturas del Mediterráneo Occidental, anteriores al florecimiento del Imperio Romano.

A mediados de octubre de 1921 confesó a Olive, muy excitado que creía haber encontrado restos de una cultura común entre los diversos restos de una cultura común entre los diversos pueblos mediterráneos del siglo VI a. J.C.. Basaba sus teorías en un misterioso signo que podía encontrarse, toscamente labrado, en algunas tumbas de cierta región de la antigua Mauritania, en la actual Marruecos, el cual según se decía era el signo del «Abridor del Camino». Pero Zamañorre había asimismo encontrado el mismo signo en una necrópolis Ilergeta cerca de la ciudad de Tarragona, en España, sólo que allí recibía el nombre de «Si o de la Puerta y la Llave». Y afirma que había encontrado referencias, «en un venerable libro» de que el signo era conocido en la península árabe por las mismas fechas, bajo el nombre de «Umr al Tawil».

Georges Zamañorre partió hacia España dos meses más tarde, en Diciembre. Iba en busca del origen de este culto, que según él se encontraba en la mítica ciudad perdida de Tartessos. No se ha vuelto a saber nada más de él. Olive sospecha que ha sido secuestrado, o algo peor...

Cómo los PJ ya habrán supuesto, el signo que tan excitado traía a Georges Zamañorre es el mismo que tienen ellos tatuado en el hombro.

Si los PJ consultan con algún lingüista esta, en la misma Miskatonic, este si traducirán sin problemas el nombre de «Umr al Tawil». Afirmará que su forma correcta debería ser Tawil al Unir, que significa «Prolongador de la Vida».

Entre los escasos papeles que dejó Zamañorre tras su partida, los PJ sólo encontrarán (y si pasan las tiradas de Descubrir), unos apuntes sobre el simbolismo del Signo:

El símbolo representa la Puerta. En una tumba, representa entonces la Puerta hacia la Otra Vida, hacia la Muerte. Pero puede igualmente ser una Puerta en la otra dirección: de la Muerte a la Vida. Asimismo, parece ser que en algunos ritos se consideraba que por dicha puerta se podía entrar en contacto con dioses o demo-

nios. Al parecer, el mayor punto de fuerza mística del Signo reside en el vértice inferior.

El Signo, indica una puerta abierta.Al parecer, existe otro Signo para cerrarla. Según referencias, ese otro Signo tiene forma de estrella de cinco puntas.

Igualmente encontrarán una apresurada anotación en una agenda vieja que dice «Consultar Capt.. V de Rama Dorada».

Una consulta a los registros de la biblioteca mostrará a los Pi que Zamañorre solicitó consultar, en los meses anteriores a su partida, los siguientes libros:

* «Necornomicón», traducción de Jonh Dee
* «Magia Auténtica», de Theophilus Wenn
* «La Rama Dorada», de James G. Frazer

Los dos primeros pertenecen a la sección 240 BL, y los Pj tendrán serios

problemas para consultarlos, ya que se trata de ejemplares raros y muy valiosos. Además, tendrían que colocarse en la lista de espera, con lo cual su consulta se retrasaría varios meses...

El tercer libro, en cambio, es más asequible, pudiendo conseguirse sin más problemas que asar una tirada de «Buscar Libros». pasar un párrafo en el capítulo V que interesará especialmente a los Pj:

... para viajar a tiempo y lugares lejanos habrás de invocara Aquél de Fuera, al llamado Umr al Tawil, el que va cubierto con un velo místico y mora en los abismo más allá de la tierra. Hay quien dice que es, fué y será, y que vino antaño desde las oscuras estrellas con sus hermanos, y que su simiente cubrió la Tierra, y que sus hijos perduraron a través de las Edades...

El conocimiento de estas informaciones supondrá a los Pj la pérdida de 1D4 de Cor si no pasan la tirada correspondiente, y si la pasan. Ganarán, asimismo, 3 puntos de Mito de Cthulhu.

3. Los asesinatos

Si los Pj desean investigar el asesinato múltiple de San Francisco deberán pasar todo un día en una buena Hemeroteca consultado los periódicos de California, y basar una tirada exitosa de «Buscar Libros», lo cual dará como resultado que los Pj averigüen los siguientes datos:

Las víctimas eran 6 hombres y 3 mujeres. Dos de los hombres eran de raza amarilla, y los otros cuatro chicanos. Las tres mueres eran igualmente chicanas. Fueron encontrados, totalmente desnudos, en un descampado de las afueras, en la madrugada del día 1 de Marzo. Habían muerto degollados. Se les había dibujado a todos el Signo en el pecho, con la punta de un cuchillo afilado.

Pero eso no es todo. Otra tirada de «Buscar Libros» revelará que no se trata de un hecho aislado:

En la ciudad de Vallejo, el día 20 de Febrero, se descubrió el cadáver de un japonés, vecino de la comunidad. Había sido degollado y marcado como posteriormente en San Francisco.

En Stockton, el día 23 de Febrero, se encontraron 3 cadáveres con idénticas características: las víctimas eran de raza negra.

En Oakland, el 26 de Febrero, se descubrieron 6 cadáveres más.

En San José, el 4 de Marzo. 12 cadáveres.

En San Mateo, el 7 de Marzo. 15 cadáveres.

Todos los muertos eran de «razas inferiores» (chicanos, negros, chinos) Todos se encontraban degollados. Todos con el misterioso signo marcado. Todos, según los forenses, fueron asesinados entre las 15 a 18 h, del día anterior al que fueron encontrados. Seguramente, los Pj no dejarán de recordar su propia experiencia del día 6. Si piensan un poco, no dejarán de notar la correlación numérica (19, 22, 25, 28 de Febrero, y 3y 6 de Marzo, así como la correlación con el número de víctimas: 1,3,6,9,12,15.

Pero eso no es todo: si los Pj han investigado los papeles del profesor Zamañorre, les llamará la atención una noticia de sociedad, aparecida en un periódico de San Mateo, sobre una cena ofrecida al alcalde por los miembros de la Asociación «La Puerta y la Llave» (apelativo con el cual conocían los antiguos Ilergetas al Signo). Es posible que, al enterarse de esto, se planteen seriamente una excursión a California...

San Mateo

San Mateo era, en 1922, una pequeña localidad californiana con mucho futuro, buenos viñedos, algunos yacimientos minerales y una mano de obra barta formada principalmente por mexicanos, que han cruzado la frontera más o menos ilegalmente. Hay asimismo un buen número de emigrantes chinos, filipinos y japoneses. Las gentes de raza negra, por el contrario, son muy escasas.

Nota para el Guardián: Nominalmente, gobierna en San Mateo el alcaldes Arnold Crossbowmen. En la práctica, ni éste ni el Sheriff de la localidad mueven un dedo sin que se lo mande Jonh Irving Deaths, el cacique local. Deaths controla igualmente al presidente de la «Puerta y la Llave» (Josef Pars) y al redactor del periódico local, «El líder de San Mateo», Patrick Peter Jar. Lo que muy pocos saben es que Deaths fué asesorado hace ya seis años, siendo sustituido por un Mi-Go, el cual transformó «la Puerta y la Llave» de ser una asociación de carácter esotérico-iniciático a una auténtica secta que rinde adoración a Nyarlathotep...

Si los Pj investigan sobre el asesinato múltiple se encontrarán sólo con silencios y frases evasivas: los ciudadanos de raza blanca se muestran indiferentes hostiles, los emigrantes están asustados. El mismo Sheriff del pueblo, J.C. Warrior, se mostrará indiferente: para él, se trata de algún ajuste de cuentas entre trabajadores. Si se le insiste, afirmará con acritud que él «sólo investiga asesinatos de blancos».

La Puerta y la Llave

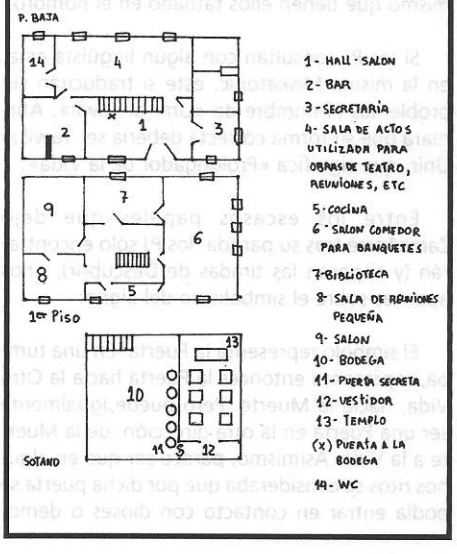
Investigar la Asociación no supondrá, en principio, demasiados problemas: cualquier blanco explicará a un Pj amable que se trata de una especie de club en el que se integran los ciudadanos más influyentes de la localidad. La Asociación realiza numerosas obras para la comunidad, como son la recaudación de fondos para edificios públicos, organización de fiestas y celebraciones, o dejar parte de su local social para que se realicen exposiciones de arte y obras de teatro.

Si los Pj visitan los locales de la asociación con una excusa razonable (querer realizar un artículo periodístico o simplemente hacerse socios) serán atendido amablemente por el presidente en persona, Josef Pars. Este afirmará que la asociación fué creada por un grupo de aficionados al esoterismo, para disponer así de un local social donde poder hablar a sus anchas de su tema favorito, y poder disponer de una extensa biblioteca común. Con el paso del tiempo, sin embargo, la asociación se ha separado un poco de sus primeros objetivos, convirtiéndose en algo muy parecido a un club inglés. Esto ha sido debido en gran parte a la enfermedad del antiguo presidente (y socio fundador) J.I. Deaths.

Si los PJ le preguntan sobre dicha enfermedad, explicará que Deaths sufrió hace 6 años un ataque al corazón gravisimo. Desde entonces no ha salido de su casa.

Si le preguntan sobre las actividades de carácter esotérico de la Asociación, dirá con cierta vacilación que organizó hace poco una serie de conferencias en varias ciudades vecinas. Cambiará de tema en cuando pueda.

La puerta y la llave



Si se le interroga sobre el nombre de la Asociación, dirá que hace referencia a la Puertas cerrada del Conocimiento, y a las Llaves (el Estudio) que pueden abrirlas.

Una visita más discreta al local (por ejemplo de noche, cuando se cierra) puede aportar información mas jugosa: en la Secretaría (3) una «Descubrir» permitirá a los Pj encontrarse con la documentación a esas conferencias realizadas en las ciudades vecinas:

* El 19 de Febrero, en Vallejo
* El 22 de Febrero, en Stockton
* El 28 de Febrero, en San Francisco
* El 4 de Marzo, en San José
* El 7 de Marzo, en San Mateo

Una representación de la Asociación se desplazó a cada una de dichas ciudades. Estaba formada por:

* John Irving Deaths
* Josef Pars
* P.P. Jar
* Alan Xavier.

En la Biblioteca, entre libros de ocultismo de un interés relativo, pueden encontrarse, si se pasan sendas tiradas de «Buscar Libros» los libros de poemas El Pueblo del Monolito, de Justin Geoffrey, y Azathoth y otros, de Edward Derby, así como dos curiosos estudios sobre la magia: Magia auténtica, de Theophilus Wenn, y La Rama Dorada, de J.G.Frazer.

En la bodega, donde los pillines de la Asociación guardan todavía una exquisita colección de bebidas alcohólicas (¡pese a la Prohibición!) una tirada de «Descubrir» hará que los Pj encuentren la puerta secreta de (11) que conduce directamente a una pequeña habitación donde se encuentran tres túnicas negras. Dicha habitación da a una especie de templo (13) con charcos coagulados de sangre en el suelo. Hay también mancha de sangre coagulada salpicando las paredes, las columnas, el altar. La sala apesta como si fuera un matadero. Para que un Pj tenga arrestos para pasar deberá tirar por Cor, perdiendo 1134 si no pasa la tirada.

En el templo hay seis columnas, en las que están tallados seres horribles. Si alguien manifiesta la insana curiosidad de examinarlos con detalle, deberá tirar por Idea. De pasar la tirada deberá tirar por Cor (1/1D4), ganando en contrapartida 2 puntos de Mito de Cthulhu, ya que representan con todo detalle diversas criaturas de los Mitos.

En un altar de piedra negra, situado en el fondo de la sala, se encuentra un extraño ¡dolo de piedra, de unos 50 cm. de altura. Representa a un ser de aspecto humano, desnudo, sin sexo, el cual en lugar de cabeza tiene una masa informe de esferas. Lleva algo en la mano, como si fuera un velo.

Con una tirada de «Descubrir», los Pj podrán encontrar grabado en el suelo del templo el Signo de su tatuaje.

En un momento determinado (al cruzar una calle del pueblo, por ejemplo), un coche se cruzará por delante de los Pj. Aquel que pase una tirada de «Descubrir» reconocerá, al volante de un coche, a un viejo amigo: el «amable» teniente de la PM Alan Xavier. (ver módulo anterior).

Cualquiera reconocerá el coche como propiedad del secretario personal del señor J.I. Deaths. Ocupa este cargo desde que terminó la Gran Guerra.

Una visita a la Alcaldía, concretamente al Registro de la Propiedad, dará como resultado informaciones muy interesantes: Deaths es el propietario del periódico, del local de la Asociación de la Puerta y la Llave y de la mitad de las casas del pueblo, así como de extensos campos de cultivo y de una pequeña empresa minera, la J.K. Internacional.

Tanto el Sheriff J.C. Warrior como el alcalde Crossbowmen, el periodista P.P. Jar, el presidente Josef Pars o el secretario Alan Xavier pondrán sobre aviso a Deaths en caso de que los Pj les hagan alguna pregunta indiscreta.

Deaths enviará entonces a Alan Xavier y a seis matones a que ataquen a los PJ, a ser posible en su hotel, por la noche. Tras el tiroteo, Deaths sugerirá al alcalde que ordene al Sheriff a detención de los Pj, acusados de agresión asesinato a los habitantes de la ciudad. Acompañarán a Warrior un buen número de 'voluntarios», (trabajadores de Deaths bien armados.

Si los Pj son detenidos, serán asesinados en la cárcel con la excusa de que «intentaban escapar».

Si los Pj consiguen capturar vivo a algún enemigo, sólo P.P. Jar, Josef Pars y Ajan Xavier poseen información interesante. Los demás no saben nada de Mitos, sectas, magia, ni nada de los niños.

Los tres primeros, sin embargo, sí que saben que los niños han sido proyectados mágicamente a un destino desconocido, por motivos que sólo Deaths conoce. (Nota para el Guardián: por supuesto, no darán esta información por las buenas).

En caso de que Deaths sea alertado de la actuación de los Pj, colocará 3 hombres de vigilancia en su casa, y pedirá al Sheriff que haga vigilar el local de la Asociación.

La mansión de J.A. Deaths

La residencia de Deaths se encuentra situada en un lugar solitario, bastante alejada del pueblo. Es una hermosa mansión de estilo sureño, con una gran entrada porticada con seis columnas blancas. Deaths vive sólo, sin otra compañía que su secretario Xavier y Virginia Chadler, una muchacha que se ocupa de la casa.

Muchas de las dependencias de la casa están cerradas con llave, ya que no se usan. Además, desde su «ataque cardiaco», Deaths sale en contadas ocasiones de su habitación. Por supuesto, se negará a recibir a los Pj si estos intentan visitarle por las buenas.

En realidad, Deaths es un Mi-Go, ante lo cual tiene una serie de adminículos especiales en el primer piso: su habitación (14) carece de muebles, y está climatizada mediante un extraño aparato metálico, del tamaño de una caja de zapatos, para que la temperatura se mantenga dentro de la habitación por debajo de los 10 grados Celsius bajo o cero. Otro aparato filtra el aire, eliminando la mayor parte del Oxígeno. Estas condiciones son las que el Mi-Go considera «cómodas» para su existencia. Si algún Pj realiza algún ejercicio violento como luchar) en esta habitación, deberá tirar por Cons.x 3 para no desmayarse.

La habitación (15) ha sido habilitada como laboratorio y despensa del Mi-Go, ya que este no puede consumir alimentos terrestres. Esta llena de aparatos incomprensibles para los PJ, y de frascos con substancias semi-liquidas y totalmente desconocidas. Nada, sin embargo, puede ser usado como arma.

El Mi-Go se disfraza de humano colocándose una máscara hecha con una perfección inhumana, y cubriendo su cuerpo con ropas amplias y una manta tapándole las piernas. Se desplaza mediante una silla de ruedas con un pequeño motos eléctrico. Habla con susurros, ya que su garganta no está preparada para emitir sonidos humanos, y debe recurrir a un pequeño aparato que utiliza como sintetizador vocal. Lleva consigo en todo momento, además, un pequeño emisor de alarma, que en caso de ser activado atraerá en 1D20 de turnos a 1D6 de hermanos suyos.

El Mi-Go no se rendirá sin luchar. En caso de ser eliminado, aún tendrá fuerzas para decir (mientras su cuerpo se disuelve): «Ya no podréis detenernos ahora... el Nuevo Dios nacerá, y con su nacimiento morirán vuestros cachorros».

La explicación de los hechos

Cuatro años más tarde del aparente fracaso del ritual que Streé realizó con los PJ y sus compañeros (ver número anterior) Nyarlathotep prepara un nuevo paso: ordena a un agente Mi-Go infiltrado en la sociedad humana que realice un ritual mágico, destinado a teletransportar a 15 niños (los hijos de los elegidos, nacidos durante estos últimos cuatro años) a un cierto lugar, donde ellos serán la materia base para realizar otro hechizo, al parecer de gran importancia para los Otros Dioses. El Mi-Go contacta con Alan Xavier, atrayéndolo hacia su bando, para mejor poder localizar los hogares de los excombatientes. No cuenta con que estos lleguen hasta él, sin embargo...

Epílogo, recompensas y preguntas sin respuesta...

Si los PJ consiguen desarticular la secta (dándole un billete de ida al otro barrio al pobre Mi-Go) ganarán 1D8 de Cor, y se lo tendrán bien ganado...

Dramatis Personae

Maurice Orelav (ver núm. anterior)

Fue 15 Con 14 Tam 11 Int 13 Des 12 Apa 11
Pod 17 Edu 17 Cor 85% P.Vida 12
Hab.: Buscar Libros 45%; Conducir Automóvil 60%; Hablar Francés 40%; Química 70%; Mecánica 75%; Arma blanca 50%; Elocuencia 65%
Notas: Emigrante polaco, compañero de armas de los PJ.

Francis (Keeper) Campos

Fue 12 Con 13 Tam 12 Int 13 Des 14 Apa 12
Pod 12 Edu 19 Cor 60% P. Vida 13
Hab: Buscar Libros 60%; Charlatanería 45%; Derecho 50%; Latín 40%; Psicología 65%; Descubrir 95% Arma corta 50%
Notas: Abogado, compañero de armas de los Pj.

Josef Pars

Fue 13 Con 12 Tam 10 Int 12 Des 13 Apa 12
Pod 13 Edu 15 Cor 0%. P. Vida 11
Hab: Buscar Libros 40%; Psicología 60%; Charlatanería 70%; Mitos de Cthulhu 30% rev. 22 35%
Hechizos: Consunción, Crear un Portal.
Notas: Presidente de la Asociación de «La Puerta y la Llave».

Hechicero a las órdenes de J.I. Deaths

P.P. Jar
Fue 12 Con 13 Tam 14 Int 13 Des 14 Apa 15
Pod 11 Edu 15 Cor 0%. P. Vida 14
Hab: Charlatanería 70%; Psicología 40%; Ocultismo 75%; Mito de Cthulhu 30% Pistola 38 65%
Hechizos: Consunción, Crear un Portal.
Notas: Periodista inglés, redactor del periódico de San Mateo. Hechicero a las órdenes de J.I. Deaths.

Alan Xavier

Fue 12 Con 12 Tam 11 Int 12 Des 11 Apa 12
Pod 11 Edu 10 Cor 1%. P. Vida 12
Hab: Conducir auto. 40%; Elocuencia 30%;Mitos de Cthulhu 5% revolver 45. 45%
notas: Ex teniente del ejercito, secretario personal de J.I. Deaths

Virginia Chadler

Fue 9 Con 11 Tam 12 Int 14 Des 10 Apa 16
Pod 9 Edu 10 Cor 0%. P. Vida 12
Hab: Competencias de base. Mitos de Cthulhu 15%

J.C. Warrior

Fue 15 Con 14 Tam 14 Int 19 Des 14 Apa 10
Pod 8 Edu 10 Cor.40%. P. Vida 14
Hab: Esquivar 40%; Saltar 40%; Esconderse 35%; Descubrir 60% Revolver 45 75%.
Notas: Sheriff de San Mateo.Ex teniente del ejército, secretario personal de J.I. Deaths.

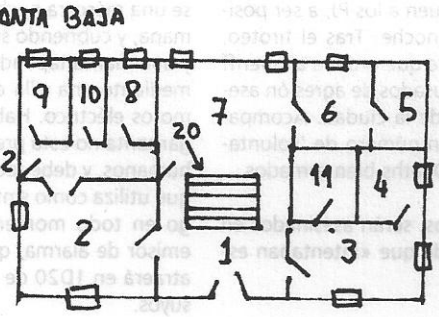
Matones Varios

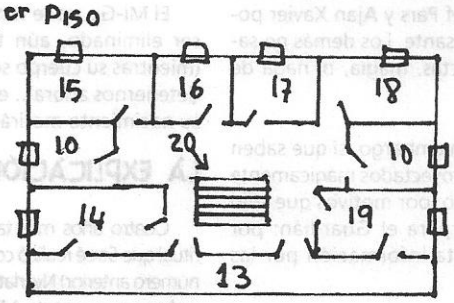
Fue 14 Con 12 Tam 12 Int 5 Des 11 Apa 10
Pod 6 Edu 4 Cor 30%
Hab: Esquivar 40%; Saltar 35%; Escopeta ca1.20 40%, Cuchillo 35%
Notas: Trabajadores temporeros o camorristas, reclutados por dinero para intimidar a los enemigos de Deaths.

J.I. Deaths (Mi-Go camuflado)

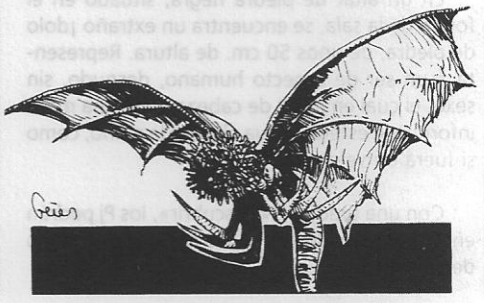
Fue 15 Con 14 Tam 11 Int 15 Des 16 Pod 13.
P. Vida 13.
Armas Pinzas 45% (2D6)
Armadura: Todas las armas que pueden empalar le hacen el mínimo de daño.
Hechizos: Consunción, Creación de Portal, Invocar a Nyarlathotep, Invocar a YOG-SOTHOTH. Cor: 1D6,si no se pasa la tirada.
Notas: La misión de este Mi-Go es supervisar la extracción de ciertos minerales de mucho interés para su pueblo. Bajo la tapadera de J.K. Internacional hace que los humanos extraigan el mineral, que periódicamente entrega en un lugar secreto a sus hermanos de raza.

Mansión Deaths





1- HALL
2- BIBLIOTECA
3- SALON
4- DESPACHO
5- ALACENA
6- COCINA
7- COMEDOR
8- HABITACION
9- HABITACION XAVIER
10- WC
11- ROPERO
12- PUERTA TRASERA
13- TERRAZA
14- HABITACION DEATHS
15- LABORATORIO
16- HABITACION VACIA
17- id
18- id
19- id
20- ESCALERA



La hora de la revelación

...He aquí que una puerta estaba abierta (...) y aquella voz que había oído antes, cómo voz de trompeta hablara conmigo, me decía: «Sube acá, que te voy a enseñar lo que ha de suceder después»... Apocalipsis, 4, 1.

Introducción

Abril 1922. Tras sus aventuras en la Costa Oeste, es más probable que los Pj y sus amigos se sientan desconcertados: en efecto, no había en San Mateo ninguna pista sobre el paradero actual de sus hijos. Será entonces cuando se ponga en contacto con ellos, nuevamente, el profesor Michael Olive (ver.núm. anterior): ha recibido una carta de España, y cree que su contenido puede tener gran interés para los Pj..

La carta

La carta tiene remitente de Sevilla, e iba dirigida en un principio al responsable del departamento de Historia Antigua de la Univ. de Miskatónic. Este, tras hojearla, se la ha pasado a Michael Olive, consciente de la preocupación que éste siente por el paradero de su amigo:

Estimado señor: Mi nombre es Jordi Cabo, y soy profesor de Historia Antigua de la Universidad de Barcelona. Conocí al profesor Georges

Zamañorre hace unos años, en Oxford, durante un ciclo de conferencias al cual asistimos ambos. Pronto congeniamos, ya que descubrimos que teníamos una obsesión común: La búsqueda de Tartessos, esa mítica ciudad-imperio de la que nos hablan Isaías, Hesíodo y Estrabón. Ambos decidimos dedicarnos a su búsqueda, buscando pistas de su localización en la influencia cultural, que por fuerza debía haberse reflejado en las civilizaciones vecinas. Personalmente me concentré en la búsqueda de su literatura, (según Estrabón tan hermosa y abundante), y de la que al parecer todavía podían encontrarse fragmentos cien años antes de Jesucristo. El profesor Zamañorre, en cambio, investigó los posibles restos de su religión, diseminados por el Mediterráneo. Estuvimos carteándonos durante unos años. En noviembre del año pasado recibí su última carta, en la cual me hablaba de que por fin había encontrado la «llave» que nos desvelaría el misterio de Tartessos. Insinuaba en su carta que la religión turdetana (nombre de los habitantes de Tartessos) podía tener aún seguidores. Decía que era de suma importancia llegar a Tartessos «antes de que fuera demasiado tarde». No daba más explicaciones. Parecía insinuar que algo estuviera a punto de ocurrir... Yo debía encontrarme con él en Sevilla en Enero, cuando arreglara mis asuntos en Barcelona. Sin embargo, no estuve libre hasta mediado de Febrero. Para entonces Zamañorre ya había partido, sólo, hacia un pueblo situado en la desembocadura del Guadalquivir, llamado «Bonanza». Fui tras su pista pero no lo encontré. Parecía como sise lo hubiera tragado la tierra. He vuelto a Sevilla. Sigo los pasos de Zamorreño, intentando descubrirla pista que lo llevó a Bonanza. No estoy tranquilo, sin embargo. Tengo la sensación de que me vigilan. Si George Zamañorre tenía amigos capaces de venir a este país a resolver el misterio les aguardaré. En caso contrario le ruego que lo comunique, ya que entonces volveré a Barcelona olvidando para siempre este asunto.

Muy excitado, Michael Olive propondrá a los Pj que el viajar hasta España al rescate de su amigo: es posible que allí encuentren la respuesta a sus preguntas...

La leyenda de Tartessos

Seguramente los Pj querrán estudiar, en algún momento de la partida, algo sobre la ciudad de Tartessos. El Guardián puede pasarles entonces parte de esta información o toda integra, según donde la busquen. El nombre semita de la ciudad-imperio era Tarschisch. Los fenicios la llamaban Tarsis, y los griegos Tartessos. El mismo nombre designaba a la capital, al río junto al que se encontraba y al imperio, que comprendía las actuales Murcia y Andalucía, siendo sus límites geográficos el Guadiana y el Júcar. Fué contemporáneo de los faraones egipcios y los mesopotámicos, desconociendose a ciencia cierta el origen de los turdetanos, sus habitantes. Según el griego Poseidonio, «habían llegado al valle del Guadalquivir más tarde los Iberos, quizá desde el mar». Fuera como fuere, se hicieron los amos del Mediterráneo antiguo. En tiempos del rey Salomón (1000 a Je.) ya existía un comercio regular entre Tartessos e Israel. Al parecer, sostuvieron luchas contra los fenicios y los griegos, de las cuales siempre salieron más o menos victoriosos, hasta que en el 535 los Cartagineses asaltan la ciudad. A partir de allí el nombre de Tartessos se esfuma. Se conocen el nombre de algunos de sus reyes, como Gerión y Argantonio, gracias Herodoto. Igualmente se conocen algunas de sus ciudades importantes, como Menace (posiblemente, hoy Torre del Mar, cerca de Málaga) y Mástia (hoy Cartagena). Se conocen asimismo algunos detalles de su civilización. Eran muy cultos, poseyendo unas leyes escritas en verso que tenían más de 6.000 años de antigüedad (¡en la época de Estrabón!). Eran asimismo expertos en la metalurgia, siendo su país rico en oro, plata y cobre, así mismo como de otros muchos metales. Poseían también una próspera agricultura. Eran igualmente buenos navegantes, llegando incluso a comerciar con las islas británicas. Parece ser que tenían como dioses las estrellas. De su físico poco sano dice, excepto que eran extraordinariamente longevos, teniendo un gran respeto hacia la vejez. Isaías tiene en la Biblia un curioso párrafo referente a la ciudad: «Ululad, naves de Tarsis, porque ha sido destruida vuestra fortaleza (...) Levantaron las torres de asalto, demolieron sus alcázares, la convirtieron en ruinas. Ululad, naves de Tarsis, porque ha sido destruida vuestra fortaleza...(Isaías 23).

Andalucía en 1922

La prosperidad económica producida en la 1. Guerra Mundial hace tiempo que se ha desvanecido. Las empresas nacionales no pueden competir con las Europeas y Americanas, una vez libradas éstas del peso de la guerra. Como secuela de la guerra hay una fuerte inflación, (los productos doblaron sus precios de 1914 a 1922), lo cual provoca constantes reivindicaciones salariales por parte de los obreros, unificados sindicalmente en torno al anarquista «Sindicato Unico». Este hundimiento económico se agrava con la rebelión de Abd-el Krim el 5 de Junio de 1921. Marruecos se convierte en una sangría de dinero y soldados. La inflación afecta especialmente al campo, empobreciendo a los pequeños propietarios, y provocando una migración interna del campo a la ciudad. (Sólo Sevilla pasa de tener 148.315 habitantes censados en 1900 a tener 228.729 en 1931). En el campo el ambiente es básicamente de atraso, superstición y pobreza. Los pueblos están controlados por los terratenientes locales, los ``señoritos» , auténticos señores feudales. La posesión de armas de fuego está rigurosamente prohibida, a no ser que sean armas de caza y la Guardia Civil redacte el correspondiente permiso. Además, y en el caso concreto de los Pj, existe todavía un fuerte sentimiento de xenofobia hacia los Norteamericanos «que nos robaron Cuba y Filipinas...» (Si el Guardián desea ampliar información sobre el viaje hasta la península, o sobre cómo conseguir equipo, le remito al módulo ``El Signo de la Serpiente», de Francisco José Campos, aparecido en Líder 11).

Investigaciones en Sevilla

Una vez en Sevilla Michael Olive insistirá en ponerse en contacto inmediatamente con Jordi Cabo. Este se encuentra alojado en un buen hotel, en el centro de la ciudad, e insistirá en que el grupo se aloje igualmente allí, por motivos de seguridad. Acompañan a Jordi su hermana, Montserrat, y un joven americano llamado Ernest Urdisch, un diletante de Providence que conocieron en el tren, camino de Sevilla, y que lleva ya cerca de un año, como el dice, «recorriendo Europa de vacaciones». Encuentra excitante la idea de buscar una ciudad perdida, por lo cual se ha unido incondicionalmente al profesor. Sin embargo, y ha juzgar por las apariencias, parece que también muestra «un cierto interés» hacia Montserrat. El profesor Jordi Cabó es un hombre de mediana edad, pelo escaso y aspecto de cura. de pueblo que nunca alza la voz. Tal y como dice en su carta, se siente vigilado por desconocidos. No existe ninguna evidencia del hecho, sin embargo, motivo por el cual tanto su hermana cómo Ernest no se lo toman en serio. Es posible que los Pj le hagan más caso, ya que, cuando dejen sus habitaciones solas un par de horas (al ir a comer, por ejemplo) se las encontrarán de regreso patas arriba. Si guardaban en ellas algún objeto ilegal (como por ejemplo, armas) el grupo será denunciado por una llamada anónima a la Guardia Civil. El personal del hotel no sabe aparentemente nada ...sólo si los Pj pasan una tirada de «Psicología» se darán cuenta de que el recepcionista parece ocultar algo. De ser sonsacado terminará confesando que un hombre muy amable preguntó por ellos cuando se inscribieron en el hotel. Afirmó que creía haber reconocido en uno de ellos a un viejo conocido. Le

pagó una generosa propina al recepcionista para que éste le dijera sus nombres y las habitaciones en las que se alojaban. Durante los próximos días, los Pj más avispados podrán darse cuenta de que son seguidos, normalmente por un individuo a pie. En caso de que hagan algún viaje a las afueras, será un Ford «T» negro matrícula de Barcelona el que vaya tras sus pasos (lo cual llama bastante la atención en Sevilla, ya que esta época casi no hay coches).

Nota para el Guardián. Mientras arreglaba sus asuntos en la universidad, el Profesor Jordi Cabó no pudo evitar cometer una indiscreción, vanagloriándose de que iba a descubrir la auténtica Tartessos. Por motivos turbios que sólo el autor de esta descomunal parida conoce, el asunto llegó a oídos de tres aventureros sin escrúpulos: Emeterio Fragué, Carlos Vlancos, y Fernando Arbor (ver Dramatis Personae). Su intención, por supuesto, es dejar que Cabó les lleve hasta Tartessos para apoderarse de los tesoros que toda ciudad perdida debe tener. Por eso no les hace ninguna gracia que el grupo de Pj se haya unido al profesor, e intentan librarse de ellos.

No emplearán la violencia en Sevilla, si pueden evitarlo, limitándose a seguir al grupo a distancia. En caso de que los Pj se enfrenten con ellos con decisión, hiriendo o matando a alguno de ellos, tomarán las de Villadiego de vuelta a Barcelona. Es posible que los muy paranoicos Pj sospechen de Ernest Urdisch, y decidan realizar un par de averiguaciones. Lo más sencillo en este caso es hacer una llamada telefónica a uno de los compañeros que se haya quedado en Estados Unidos, para que investigue sobre el muchacho en cuestión. Los resultados serán reveladores: Ernest Urdisch no es natural de Providence, sino de un pueblecito llamado Insmouth, y no lleva un año recorriendo Europa: muy al contrario, partió de Insmouth a principios de Enero, en dirección a España.

Nota para el Guardián. En realidad Ernest Urdisch es un Profundo con apariencia humana, que ha viajado hasta España para realizar una misión muy concreta: Los orgullosos turdetanos de Tarsis no eran otra cosa que Profundos, que se separaron de sus hermanos por motivos religiosos: al parecer, adoraban a Yog-Shothot por encima de Dagón. La desembocadura del Guadalquivir formaba en ese tiempo un gran puerto natural. Con el paso de los años, sin embargo, la zona se fué desecando paulatinamente (al retirarse las aguas) y la ciudad entró en decadencia. Los pocos descendientes de Profundos que podían quedar en la ciudad fueron exterminados por los cartagineses.

Las ruinas de la ciudad fueron evitadas por los humanos durante más de mil años, ya que las consideraban malditas, hasta que los agentes de los Mi-Go descubrieron unos ricos yacimientos de mineral en las cercanías de la ciudad. Desde entonces se han dedicado a una explotación minera sistemática de la zona. Esto no gustó nada a los Profundos, ya que consideran sagradas sus ciudades. Sin embargo, pese a que tuvieron noticias del saqueo de los Mi-Go, desconocían el emplazamiento exacto de Tartessos. Por eso, al enterarse por medio de un espía de la universidad del viaje de Zamañorre, enviaron al joven Ernest con órdenes de encontrar las ruinas y limpiarlas de profanadores. Ernest en el fondo es un buen chico, y si los Pj no lo linchan al grito de «Muere merluza con patas», intentará hacer un trato con ellos: él les ayudará a rescatar al profesor Zamañorre si ellos le ayudan allegara la ciudad y a realizar un hechizo que aniquilará a todos los Mi-Go de Tartessos (es posible que este último apartado les guste). No les dirá todo lo que sabe de golpe, sin embargo, por miedo a que se asusten y abandonen la empresa. Si los Pj le preguntan sobre el famoso tatuaje, les explicará que es el sello de YOG-SOTHOTH, un ser de enormes poderes, que vive en el espacio exterior, y que tiene la facultad de viajar por los diversos planos de la realidad, o hacer que otros viajen. Sin embargo, no pueden instalarse de manera definitiva en la Tierra. Afirmará muy convencido que el hecho de que los Pj estén marcados con su sello significa que son propiedad suya. Por su parte, el profesor Jordi Cabó se encuentra en un punto muerto: sabe que Georges Zamañorre pasó buena parte del tiempo que estuvo en Sevilla encerrado en la Biblioteca de la Universidad, pero aunque ha consultado casi todos los libros no ha encontrado la referencia al pueblo de Bonanza que puso a Zamañorre sobre la pista definitiva de la supuesta localización de Tartessos. Caso de que alguno de los Pj se ofrezca a ayudarle en su investigación, y si pasan una tirada de «Descubrir», podrán fijarse en un viejo cuadro colgado en una de las paredes de la biblioteca. Dicho cuadro presenta la fachada de una minúscula ermita... Encima de la puerta, borroso pero reconocible, los Pj encontrarán reproducido por el pincel del artista el famoso signo. La ermita, evidentemente, se encuentra en el pueblo de Bonanza...

Un lugar llamado Bonanza

Para ir hasta Bonanza los Pj deberán seguir la carretera hacia Sanlúcar de Barrameda. Alquilar un coche será virtualmente imposible, por lo cual tendrán que contentarse con coches de caballos, o con el servicio de diligencias. En ambos casos serán seguidos más o menos discretamente por Emeterio Fragué y sus secuaces, a bordo del Ford «T» de color negro (suponiendo que no hayan tenido un encuentro más o menos funesto para ellos con los Pj). Bonanza es un pueblecito pequeño, de casitas blancas y gentes silenciosas. La ermita se encuentra en un paraje algo alejado del pueblo en si, y se encuentra cerrada con llave, ya que está en deshuso. Los Pj pueden pedir dicha llave en la rectoría de la iglesia del pueblo (donde todo serán pegas y deberán hacer una buena tirada de Charlatanería o similar con el vicario) o bien entrar por las buenas, forzando la cerradura (cosa por lo demás no demasiado difícil). La historia de la ermita (caso de que los Pj se tomen la molestia de investigarla en Sevilla o en el archivo parroquial de la misma iglesia de Bonanza) es poco menos que curiosa: los visigodos la levantaron sobre los restos de un antiguo templo romano. Con la llegada de los musulmanes fué purificada y consagrada al culto a Alá, siendo tras la Reconquista consagrada de nuevo. Fué casi destruida por un incendio en 1592, siendo reconstruida con bastante poco acierto. Actualmente su valor artístico es casi nulo, a excepción de unos bajorrelieves de la época visigótica que milagrosamente todavía adornan una de las paredes. Dichos bajorrelieves representan a Jesús descendiendo de a los Infiernos para salvar las almas de los primeros Padres. La imagen hace referencia al Evangelio Apócrifo de San Pedro, escrito hacia el siglo II. La ermita en verdad no vale gran cosa. Ya en su interior, y si los Pj pasan una tirada por «Descubrir» (o de manera automática si han investigado sobre la ermita), se fijarán en un borroso bajorrelieve en el cual puede distinguirse la figura de un ser alto, de cuerpo bien formado, con un extraño velo en el rostro (los Pj pueden relacionarlo con la estatuilla que encontraron en el templo de la Asociación de la Puerta y de la Llave, en el núm. anterior). El Ser se encamina hacia una ciudad de extraña belleza, donde viven unas criaturas extrañas y deformes (N. para el G.: Profundos). Una tirada de Idea/2 permitirá darse cuenta de que el paisaje montañoso que sirve de fondo a la escena está reproducido con una minuciosidad asombrosa. El artista debió sin duda copiarlo de la realidad. Si la ciudad representa Tartesos los Pj sólo deben pues buscar desde qué punto de las marismas pueden verse esas montañas para encontrar la ciudad. Hacer que los aldeanos hablen será muy difícil, encontrar un guía imposible. Sin embargo, invitara unas rondas a los lugareños en la taberna del pueblo, mostrarse amistoso y cordial, y sobre todo pasar una tirada de Hablar Castellano (en caso de que nadie del grupo sepa pueden dejar enrrollarse a Jordi o a Montserrat); hará que el grupo pueda (más o menos) orientarse con respecto a la localización de la ciudad.

Asimismo se enterarán de un par de rumores interesantes:

Aquel lugar es la puerta al Infierno. Ninguno de los hombres o animales que se han internado en esos parajes ha vuelto jamás.

*De vez en cuando, cuando el viento sopla ha favor, trae ecos de ruidos extraños, sin duda producidos por las fraguas de Satanás.

*Algunas veces alguno de los ángeles caídos sale de noche, emprendiendo el vuelo. Tienen forma de crustáceos, con alas membranosas, y muchas patas (todo aquél Pj que haya sobrevivido al módulo anterior y oiga esto deberá tirar por Cor (0/1D4), ya que está describiendo perfectamente a la raza de los Mi-Go, con la cual ya han tenido un tropiezo). A los Pj sólo les restará prepararse lo mejor posible para hacer una visita a Tartessos... la puerta del Infierno.

Tartessos la Grande

Si Ernest acompaña al grupo no habrá ninguna dificultad en encontrar el paraje reproducido por los bajorrelieves; en caso contrario deberán superar una tirada dé Suerte/2. Para desilusión de los Pj, al pie de las montañas tan minuciosamente representadas en la ermita no hay aparentemente nada: tan sólo marismas y ve-

getación enmarañada... Sin embargo, si avanzan un trecho en dirección a las montañas, superarán el hechizo de enmascaramiento colocado por los Mi-Go, encontrándose de repente con que el paisaje se desvanece: se encuentran ahora en una pequeña loma, extendiéndose ante ellos las ruinas de una ciudad barroca y fantástica, en la cual arrastran y vuelan seres de apariencia inhumana. Esta repentina visión de Tartessos la grande merece una tirada de Cor: (1/1D6). Desde su puesto de observación, (y si los Pj llevan prismáticos ó similar, o afinan sus tiradas de «Descubrir») los Pj podrán darse cuenta de que, mientras que la parte izquierda de la ciudad se conserva razonablemente intacta, la parte derecha está casi totalmente derruida. En dicha parte se encuentran dos altos edificios (3/8 y 2) de una especie de metal negro, de construcción claramente muy posterior al resto de la ciudad, y de arquitectura totalmente diferente. Hay asimismo dos grandes pozos que se hunden en el suelo, con una serie de complicados aparatos alrededor. Una tirada de Idea permitirá identificarlos como las entradas de una mina. La actividad de las diversas criaturas de la ciudad se centra en esta parte. A1 fondo de una gran y ancha avenida se encuentra un edificio muy parecido al templo de Quetzalcoatl, en Teotihuacán. (Una pirámide truncada adornada con cabezas de seres grotescos en sus paredes). Muy excitado, Ernest dirá que ese es el templo donde deben realizar la ceremonia. Sobrevuelan la ciudad extrañas criaturas. (Byakhees).

Nota para el Guardián: La colonia minera está habitada por tres tipos diferentes de criaturas:

*Por un lado los Mi-Go, que se encargan de la administración y dirección del complejo. Hay cerca de una docena. *Hay igualmente unos 20 Byakhees, que se encargan de realizar los trabajos pesados, que requieren su gran fuerza física.

*Asimismo hay casi un centenar de humanos que han sido tratados quirúrgicamente: se les ha extraído el cerebro, el cual ha sido reemplazado por un pequeño ingenio electrónico. Ahora son zombies sin inteligencia ni voluntad, que obedecen al pie de la letra a sus amos, y que trabajan infatigablemente en la mina. Este ha sido el destino del cuerpo del profesor Zamañorre, mientras que su cerebro, introducido en un tubo metálico, sigue vivo y consciente, en el edificio 2, en espera de ser llevado a Yuggoth con el próximo cargamento.

Los Pj tienen a partir de aquí varias opciones: pueden lanzarse en épica carga colina abajo contra estos bichos sin Dios (animálicos) pueden intentar introducirse en alguno de los edificios, o en la mina, para investigar (en cuyo caso serán casi automáticamente detectados). También pueden dar media vuelta y olvidarse del asunto, pero en ese caso el módulo (y la campaña) se terminará para ellos. Asimismo pueden seguir a Ernest (si no lo han pasado a cuchillo) hasta el templo, ya que al fin y al cabo parece estar bastante enterado de la movida, por el momento es un aliado. Desplazarse por la ciudad sin ser detectados por Byakhees es guardianes no es fácil. Si los Pj especifican que avanzan tomando precauciones (pegarse a la pared, detenerse cuando pasan los Byakhees, aprovechar las sombras, etc.) deberán tirar por Suerte o Discreción (lo que tenga más alto) cada vez que crucen una calle. (No deberán hacerlo si se limitan a seguir la manzana). En caso que avancen por la gran avenida deberán tirar por Suerte/2 (o Discreción/2) al cruzar las Calles. En caso de que pasen por la zona derecha de la ciudad (las ruinas) deberán tirar por Poder x 2, en caso de que su camino pase por alguno de los edificios usados por los seres su porcentaje se limitará a su Poder en %. En caso de que algún Pj falle la tirada todo el grupo deberá hacer una tirada de Ocultarse, o serán detectados por Byakhees. El grupo será atacado al siguiente asalto por dos Byakhees. Al siguiente asalto de combate tiraremos 1 D6, para ver que refuerzos se suman a la lucha:

1. Nada (hay suerte)
2. Nada (sigue habiendo suerte)
3. 1D4 Mi-Gos
4. 1D6 Byakhees
5. 1D10 Humanos alterados
6. 2D10 Humanos alterados

En el siguiente asalto lanzaremos 1D6 para ver cuantos asaltos tarda en llegar el segundo grupo de bichos, que elegiremos del mismo modo, y así sucesivamente. En caso (bastante improbable) que los Pj lleven las de ganar en esta batalla, los Mi-Go empezarán a invocara Retoños Oscuros de ShubNiggurath, para animar la fiesta. En caso de combate Ernest se lanzará a la carrera al interior del templo, sin que ningún monstruo pueda pararlo (aunque alguno lo intentará). Tanto si hay combate como si no, Michael Olive se escabullirá al primer descuido de los Pj, para ir en busca de su amigo (¡esto es amistad!). Las criaturas no perseguirán a los Pj al interior del templo, limitándose a mantener vigilada la puerta. Detectan el enorme poder mágico del templo, y confían en poder rendir a los Pj por el hambre, o por la desesperación. Además ¿dónde van a ir?.

El templo

El templo consta en su interior de una única sala, enorme y desnuda, sembrada de ciclopéas columnas que sostienen el techo. Pese a que no hay ventanas, se desprende de los muros una suave fosforescencia que permite ver con bastante claridad una vez los ojos se han habituado a ella. En el centro de la sala se alza un altar negro, enorme, sobre una especie de tarima del mismo color. Ernest se subirá a ella de un salto y rogará al grupo que no hable, para no perder la concentración. Seguidamente, derramará el contenido de dos pequeños frascos (que lleva en el bolsillo) sobre el altar y se sumirá en trance, empezando a murmurar una letanía. Mientras Ernest está ocupado, hay algo que interesará sobremanera a los Pj. Se trata de los grabados que adornan las paredes. Parecen narrar una historia... Una tirada de Idea/2 permitirá descubrir su orden correcto: 1) 30 hombres, todos ellos con el Signo de Yog-sothoth en el pecho, agrupados como ovejas por una figura más alta, con un cayado como de pastor. 2) Los 30 hombres están acostados en altares de piedra, una lluvia como dé globos, o pompas de jabón, cae sobre ellos, posándose justo ala altura de su bajo vientre. 3) 29 de los 30 hombres están de pie, casi todos llevan un niño en los brazos. 4) Los niños se elevan por los aires encima de las cabezas de los hombres, atraídos al parecer por una masa de globos, o esferas que se encuentra sobre sus cabezas. 5) El hombre acostado es elevado igualmente. Los niños giran entre las esferas. 6. Los niños y el hombre giran juntos entre las esferas. 7) Los niños y el hombre han desaparecido. De las esferas baja un Hombre, que en lugar de cabeza lleva una masa informe de esferas. Diversas criaturas se humillan ante él y le rinden culto.

Si los jugadores recuerdan que en un principio eran 30, y no 21 (ver primera parte: «Los elegidos de Y.S.»), que uno de los supervivientes aún se encuentra en estado de coma tumbado, y de las palabras finales del Mi-Go (ver segunda parte «¡Salvad a los niños!): ...el nuevo Dios nacerá, y con su nacimiento morirán vuestros cachorros...; es posible que se pongan algo nerviosos. Más o menos en ese momento Ernest lanzará un grito agudo, y el templo empezará a temblar. Una mirada hacia el exterior mostrará que las bestias corren de un lado para otro, despavoridas. Rápidamente, Ernest conjurará un hechizo de Portal, diciendo al grupo que pase por él. El debe quedarse, sin embargo, para cerrarlo una vez hayan huido los Pj. «Ningún mortal volverá jamás a Tartessos», dirá un poco entristecido. Si alguno de los Pj no le hace caso e intenta salir del templo por la puerta, es lamentable decir que se acabó su existencia en el reino de los vivos: Ernest ha usado parte del poder innato de Yog-sothoth (que impregna aún hoy su templo) para situar la ciudad en un plano de la realidad diferente al terrestre. Y el hechizo es irreversible. En el último momento una última figura traspasará el portal. Se trata de Michael Olive. Tiene la ropa desgarrada, y está completamente loco. Pero aferra entre sus manos un tubo de metal, donde está grabado toscamente el nombre de Zamañorre. Zamañorre está totalmente loco, y sólo dice incoherencias con su aparato de vocalización. A veces, simula que sus aparatos para ver u oír no funcionan (ver manual, pag. 50). Sin embargo, posee un 40% de Mito de Cthulhu, por lo cual puede ser una buena ayuda para los jugadores, si el Guardián los considera oportuno. Para conseguir que diga algo positivo, de todos modos, los Pj deberán superar una tirada de Psicoanálisis. Sea como fuere, Zamañorre divagará un buen rato hasta que por fin dirá, con una voz totalmente normal: «Id a la ciudad en el desierto, siguiendo los pasos del viejo loco. Encontrareis a vuestros hijos detrás de la Puerta». Lo dirá una sola vez. Luego volverá a decir tonterías. Tras el umbral del Portal (que se desvanece a su espalda) los Pj pueden contemplar el cielo azul y el sol de Andalucía. La hierba está verde, y a lo lejos, el Guadalquivir brilla como si fuera de oro...

Epílogo, recompensas y un enigma que resolver...

Si la colonia minera de Tartessos es destruida los Pj ganarán 2D6 de Cor. Si asimismo lo han hecho colaborando con Ernest Urdich ganarán igualmente 1D4 de Mitos de Cthulhu, en concepto de explicaciones varias que haya podido darles.

Dramatis Personae

Michael Olive

Fue 8 Con 12 Tam 10 Int 15 Des 10 Apa 12 Pod 13 Edu 19 Cor 65% P. Vida 11.
Hab. Buscar libros 40%; Hablar alemán 80%; Leer/escribir alemán 75%; Lingüística 70%; Conducir automóvil 21% Patada 50%.
Nota: Profesor de Filología alemana en la Miskatónic, amigo de profesor Georges Zamañorre.

Jordi Cabó

Fue 11 Con 12 Tam 13 Int 14 Des 12 Apa 10 Pod 11 Edu 20 Cor 55% P. Vida 13.
Hab. Arqueología 60%; Buscar libros 55%; Ciencias Ocultas 35%; Historia 90%; Hablar inglés 60%; Leer latín 75%; Teología 60%.
Notas: Profesor de Historia de la Univ. de Barcelona, en busca de la mítica ciudad de Tartessos. Es vital para la continuación de la campaña que salga vivo y cuerdo del módulo.

Montserrat Cabó

Fue 10 Con 13 Tam 9 Int 14 Des 15 Apa 14 Pod 12 Edu 15 Cor 60% P. Vida 11.
Hab. Elocuencia 45%; Hablar inglés 40%; Equitación 75%; Psicología 30%; Primeros Auxilios 50%
Notas: Hermana de Jordi Cabó.

Ernest Urdisch

Fué 13 Con 15 Tam 12Int 17 Des 12 Apa 11 Pod 18 Edu 20 Cor 0% P. Vida 14.
Hab. Arqueología 60%; Buscar libros 75%; Charlatanería 35%; Equitación 80%; Hablar español 40%; Mitos de Cthulhu 45%; Nadar 100%; Ocultarse 80%; Psicología 40%; Resolver 38 35%.
Hechizos: Inducir al pánico, Consunción, Nube mental, Creación de Portal.
Nota: Se trata de un Profundo con apariencia humana, enviado por los suyos para liberar a Tartessos de los profanadores Mi-Go.

Emeterio Fragüe

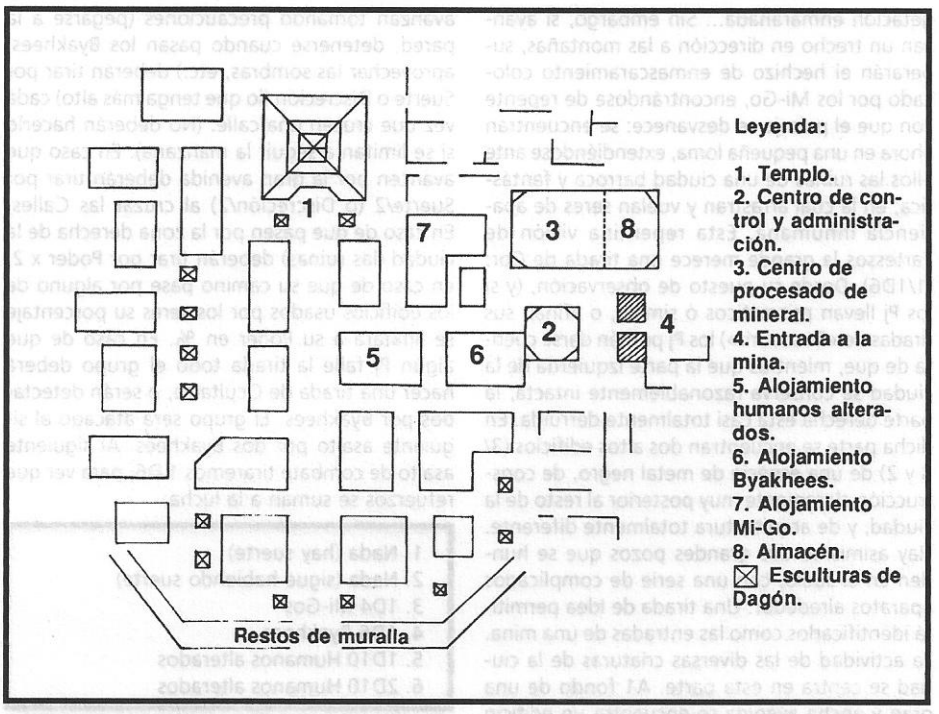
Fue 12 Con 13 Tam 10 Int 15 Des 13 Apa 13 Pod 10 Edu 14 Cor 50% P. Vida 12.
Hab. Conducir automóvil 40%; Charlatanería65%; Descubrir 40%; Pistola 38 65%.
Notas: Ganster barcelonés que sigue a Jordi Cabó con la intención de saquear Tartessos.

Carlos Vlancos

Fue 15 Con 14 Tam 16Int 12 Des 17 Apa 15 Pod 7 Edu 12 Cor 35% P. Vida 15.
Hab. Descubrir 60%; Escuchar 70%; Saltar 45%; Trepar 60%; Cuchillo 80%; Revolver 45 35%
Notas: Compañero de Emeterio Fragüe.

Fernando Arbos

Fue 10 Con 12 Tam 12 Int 8 Des 10 Apa 10 Pod 12 Edu 7 Cor 60% P. Vida 12.
Hab. Conducir automóvil 60%; Charlatanería 45%; Regatear 75%; Escopeta recortada 100%
Notas: Compañero de Emeterio Fragüe



Leyenda:
1. Templo.
2. Centro de control y administración.
3. Centro de procesado de mineral.
4. Entrada a la mina.
5. Alojamiento humanos alterados.
6. Alojamiento Byakhees.
7. Alojamiento Mi-Go.
8. Almacén.
⊠ Esculturas de Dagón.

Mi-Gos

Fue 13 Con 1 Tam 10 Int 13 Des 14 Pod 13 Mov. 7/9 (volando) P. Vida 11.
Armas: Pinzas: 45% (Daño 1D6) Tubo lanza-rayos 40% (Daño 2D6) Armadura: Todas las armas que empalan le hacen el mínimo daño. Cor: 1D6, si no se pasa la tirada.
Notas: Alguno de ellos sabe invocar Retoños oscuros Shub-Niggurath.

Byakhees

Fue 18 Con 12 Tam 17 Int 10 Des 15 Pod 12 Mov. 5/20 (volando) P. Vida 15.
Armas: Garra: 40 % (Daños 2D6); Mordisco 35% (2D6 + Succión).
Armadura: 2 puntos por pelaje y piel dura. Cor: 1/1D6.

Humanos alterados

Fue 18 Con 12 Tam 12 Int 0 Des 8 Apa 1 Pod 0 Edu 0 Mov. 6 P. Vida 12. Armas: Herramienta de minero (especie de pico) 45% (Daño 2D8). Armadura: Ninguna.
Cor: 1D4, si no pasan la tirada.



La ciudad de los pilares

...Un ángel poderoso alzó entonces una piedra, como una gran rueda de molino, y la arrojó al mar diciendo: «Así, de golpe, será arrojada la Gran Ciudad, y no aparecerá ya más (...) Porque tus mercaderes eran magnates de la tierra, porque con tus hechicerías se extraviaron todas las naciones; y en ella fue hallada la sangre de los profetas y de los santos y de todos los degollados sobre la tierra... Apocalipsis, 18; 21, 24

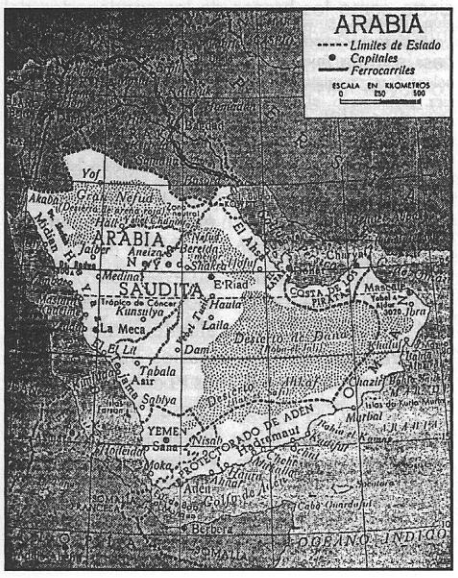
Introducción

Abril/Mayo 1922. Tras los últimos sucesos, (ver cap. anterior) es probable que el grupo desee reponerse físicamente en alguna ciudad grande, como Sevilla o Madrid. El prof. Cabó, mientras tanto, se compromete a hacer algunas averiguaciones sobre el significado de la frase de Zamañorre, (el cual se mantiene en un hosco silencio). Afirmará que un colega suyo, llamado Luis Redentor, postuló hace unos años unas curiosas teorías sobre una extraña religión antigua, basada en el culto a fantásticos demonios. Por supuesto, lo único que consiguió fué crearse fama de excéntrico y lunático, teniendo que abandonar, al menos en parte, sus investigaciones. Sin embargo, el profesor Cabó ha reconocido, en los Mi-Go de Tartessos, a una de las razas de criaturas que Redentor describía. Si alguna de los Pj, a raíz de los grabados del templo de Tartessos, intenta ponerse en contacto con la clínica privada dónde se encuentra Richard Harper la telefonista le informará que la comunicación está cortada: al parecer, se ha producido algún accidente. Algunas averiguaciones (llevadas a cabo por algún compañero que aún se encuentre en USA) les permitirán conocer el testimonio de la única superviviente, la enfermera personal de Richard, Christine Palmer. Según confesará entre balbuceos «algo, como un ser sin forma, cayó sobre la clínica hacién-

dola pedazos junto a sus ocupantes, y arrebatando intacto a Richard. Y lo más horrible de todo es que éste reía a carcajadas, mientras se elevaban por los aires...» Al cabo de cierto tiempo, las gestiones de Cabó darán resultado: El Director General del Archivo Histórico de Simancas, Don Luis Redentor, ha contestado afirmativamente a su carta. El grupo será recibido por él en el mismo archivo, situado en el castillo del mismo nombre, en la Villa de Simancas, provincia de Valladolid.

En el Archivo de Simancas

Don Luis Redentor es un individuo de mediana edad, de cuerpo muy delgado, casi consumido, y mirada febril. Recibirá al grupo en privado, en su propio despacho. Tras una breve relato de lo sucedido, y como respuesta a la frase de Zamarroñe aconsejará, textualmente: «Les recomiendo que consulten el «Necronomicón». A las preguntas de los Pj explicará que el Necronomicón es la traducción de «AlAzif», obra escrita hacia el año 730 por un poeta loco, llamado Abdulal-Hazred, el cual dedicó su vida a estudiar criaturas con las que se enfrentan los Pj. En su obra las describe con detalle, narrando asimismo su origen y su destino: exterminar a la raza humana, reinando sobre la tierra. El tiene un ejemplar en castellano del libro, traducido en León hacia el año 1300, y está dispuesto a consultarlo para buscar la información que los Pj necesitan. Si estos intentan consultar el libro ellos solos, se llevarán una desilusión: escrito en castellano medieval, y con un estilo ampuloso y enrevesado, es ilegible para todo aquel que no tenga un mínimo de 75% en Leer Castellano. Los Pj deben comprender, además, que Luis ya ha consultado el libro con anterioridad, y que puede encontrar en semanas lo que otro tardaría meses. Concretamente Redentor tardará 1D4 semanas en encontrar dicha información. Durante ese tiempo, los Pj pueden intentar encontrar algo más sobre al-Hazred en el archivo. Para eso deberán superar una tirada de «Leer Español» y otra de «Buscar Libros». Abdul Al-Hazred era originario de Sana, en Yemen. Era un estudioso que visitó las ruinas de Babilonia, y los subterráneos secretos de Menfis. Asimismo se dice que pasó diez años de su vida en el llamado Roba-elJali, también llamado Dana, el desierto escarlata. Según parece este desierto está habitado por espíritus y monstruos malignos. En los últimos años de su vida residió en Damasco, donde escribió su obra. Sobre su muerte circular dos versiones diferentes: IbnKhallikan, que escribió una biografía sobre él en el siglo XII, cuenta que fué devorado por un monstruo invisible, ante gran número de testigos. Otra tradición cuenta, sin embargo, que escribió el Al-Azif en una sola noche, intrigado por un preceptor sobrenatural que lo inició en los secretos de lo arcano, muriendo al terminar su obra. Los Pj ganarán 1 punto de Mitos de Cthulhu por esta información. Pasado el tiempo necesario, Redentor encontrará en su libro la referencia que necesitan los Pj:



De los primeros Engendrados, escrito está que esperan siempre al umbral de la Entrada, é la dicha Entrada se encuentra en todas partes y en todos tiempos, es Ellos non conocen tiempo ni lugar, sino existen en todo tiempo é todo lugar, a la vez é sin parecer, é los hay de Ellos que tomar pueden diferentes formas é Maneras, é revestir una Forma dad é un Rostro sabido; é las Entradas de Ellos están en cualquier, más la primera es aquella cuya fize avrir, a saber: Irem, Cibdat de los muchos Pylares, Cibdat so el Desyerto, más sy ome alguno dixere la Palabra prohibida avrirá allí una Entrada é podrá aguardar a Los Que Atravesaren dicha Entrada. que asy podrán ser: Doles é el Mi-Go, é el pueblo Cho-Cho, é los Profundos del Mar, é los Gugos é las Descarnadas Animalias de la noche, é los Chogotes é los Vornis, é los Santacos que fazen custodia de la Kadat del Desyerto de los Yelos é la Meseta de Leng. Que todos por igual son fijos de los Dioses Primeros. Pues aconstesció que, la Grande Rraza de Yit non aviedo conzierto con los Primigenios, nin estos con aquella, nin ambos com los Dioses Primeros, é separados todos, dexaron a los Primigenios el selorio del Universo Mundo, ca tornando de Yit la dicha Grande Rraza, tomó la Su Morada en un tiempo de la Tierra por venir, é todavía non conoscido de los que agora caminan por sobre della. E aquí mesmo aguardan Ellos fasta que tornen otra vegada de los bien tos é las Vozes que antes los llebaron é Lo Que Caminó sobre los Biéntos del Mundo é de los espazios vacíos fecía, sólo los que han sido elegidos que están entre las estrellas por especialmente por los dioses del mal siempre.

Los Pj ganarán 10 puntos de Mitos de Cthulhu por esta información, debiendo tirar por Cordura, perdiendo 1 D8 de Cor si no pasan la tirada y 1 si la pasan. Si investigan sobre esa Irem, «Ciudad de los Pilares» en el mismo archivo (y pasan las consabidas tiradas) podrán averiguar lo siguiente: La ciudad de Irem fué comida por Shedad, el último de los déspotas de la tribu sureña de Ad. Se la conocía también cómo la Ciudad sin Nombre, o la Ciudad de los Pilares. Algunos afirman que se encuentra cerca de Hadramaut; otros, que se encuentra enterrada bajo las ardientes arenas del desierto de Dana. De todos modos, ninguno de los que han partido en su busca han regresado jamás. Según una antiquísima profecía, solo los que han sido elegidos especialmente por los dioses del mal pueden llegar hasta ella.

Si los jugadores atan cabos, sabrán ahora el significado de la palabra de Zamañorre: deben «seguir los pasos del viejo loco» (Alharzed) viajando hacia el desierto de Robael-Jali, hacia la ciudad de Irem, dónde se encuentra la Puerta tras la que se hallan sus hijos.

Arabia en 1922

La península de Arabia ocupa una superficie de unos 3.000.000 de Km2 de extensión. El terreno es fértil en costas y en algunos puntos del interior; el centro está formado por una gran meseta rodeada de desiertos de arena con algunos oasis. El clima es templado en las regiones montañosas del sur, y excesivamente cálido al norte en la costa occidental. El suelo produce café, algodón, incienso, goma, mirra, áloe, caña de azúcar, cocos, aromas preciosos y árboles frutales. Los animales más representativos son la pantera, el leopardo, el lobo, el jabalí, el chacal, el zorro, la gacela, algunos cuadrúmanos, el asno, el buey, la cabra, la oveja, y especialmente el camello y el caballo. La moneda local es el Rial y el Dinar. Un Rial de plata son 100 Dinares. En el interior se habla el Arabe (con infinidad de dialectos). En las ciudades importantes es corriente hablar además el turco y el inglés. Geográficamente, puede dividirse en seis zonas: Heyaz, a lo largo del Mar Rojo. Yemen, al sur de He yaz. Omán, al sudoeste. Ahasa e islas Bahreim, en el Golfo Pérsico. Neyed, en el centro. El territorio consiguió independizarse de la dominación Turca en 1918, pasando a ser, nominalmente, un Protectado inglés. En la práctica, sin embargo, la Corona sólo tiene verdadero poder en el Protectorado de Adén, aunque mantiene una cierta influencia sobre el emirato de Bahreim, el territorio de Hadramaut (en guerra civil) y Costa de los Piratas, dividida entre varios jeques que luchan igualmente entre sí. Hussien, rey de Heyaz y Jerife de la Meca, y Abd el Aziz Ibn Saud, sultán de Nedj (perteneciente a la secta Habita) se encuentran en guerra desde 1921. La ruta más fácil y rápida para los PJ es desplazarse hasta Gibraltar (posesión inglesa) desde dónde podrán tomar un barco con destino al puerto de Adén, por el canal de Suez. Los barcos que cubren esa ruta prosiguen viaje dirección Bombay, por lo que deberán organizar desde allí su expedición hacia el desierto de Dana.

El viaje

Durante el viaje, todo aquél PJ que no pase de una tirada de Poder x 3 tendrá la siguiente pesadilla: en ella se verá desnudo, atado de nuevo a una mesa de piedra, en una sala que reconocerá sin dificultad como el sótano del castillo de Tournoir (ver módulo 1). Reconocerá a sus compañeros, atados como él en mesas similares e inconscientes. Una figura, vestida con amplios ropajes, se acercará a él. Se trata del zombiemago Streé Tournoir. Su carne está podrida, y cuelga a jirones de su sonriente calavera. En las cuencas vacías de sus ojos brillan dos

brasas de fuego. Con voz cavernosa dirá: «¿Por qué luchas contra nosotros estúpido? Lo que fué ya es, y nadie puede cambiarlo». A continuación lanzará una carcajada. Su cara estallará entonces, y el asombrado PJ podrá ver que debajo de ella se encuentra el rostro burlón de Richard Harper. El tatuaje en el pecho empezará a doler, como aquella vez en el restaurante de Nueva York (ver módulo 2), convirtiéndose de hecho en una mancha de lepra que se extiende rápidamente, consumiéndole todo el cuerpo y pudriéndoselo en vida... E1 Pj despertará de este agradable entretenimiento bañado en sudor. Deberá tirar por Cor (1/ 1D6). El viaje en barco transcurre sin incidentes, a excepción hecha de que el grupo deberá embarcar sus armas en el equipaje, no pudiéndolas llevar encima durante el trayecto (aunque es fácil llevar encima sin que se note una pistola o revolver de mediano calibre o cuchillo pequeño). Las autoridades coloniales no pondrán problemas a que un grupo de blancos vayan armados, siempre y cuando las armas sean legales. (ante lo cual quedan excluidas escopetas recortadas, cartuchos de dinamita, cañones de campaña y otros accesorios del equipo básico del aventurero cthulhuideo).

Aden

Aden es un vivero de aventureros y cortagargantas, de negocios dudosos y rápidos y de muerte fácil. Tanto blancos como árabes van siempre armados. En este pintoresco ambiente los Pj deberán organizar su expedición hacia el desierto de Dana. Los primeros pasos en este sentido serán infructuosos: el desierto de Dana es una de las zonas más agrestes de Arabia, y hay que conocer muy bien los escasos pozos de agua para no morir de sed. Además, los nativos rehuyen la zona, ya que, según cuentan, está poblada por Genios maléficos del aire. Atravesar el desierto de Ahkaf para llegar hasta el puerto de Dohar (también llamado Al Bida), capital del emirato de El Katar, bordeando toda la península. Desgraciadamente, los europeos no son muy bien vistos en esta región. En pocas palabras: los Pj deben darse cuenta de que organizar por sus propios medios el viaje es imposible. Por fin, y cuando empiecen a desesperar, oirán hablar de un guía medio loco y poco fiar, casi una leyenda viva en Aden. Se hace llamar Yusufal-Akba, aunque es europeo, y podrán encontrarlo en un café llamado «La Flor del Desierto». NOTA PARA EL GUARDIÁN: si los Pj se aburren, es posible organizar una pelea en dicho café, en el más puro estilo «Dungeons» ,entre los Pj y algunos Arabes xenófobos. El sobrevivir a ella les haría ganar puntos en la estimación de Yusu. Este es un aventurero francés llamado Henri de Graumont, oveja negra de una familia de sangre noble, el cual lo abandonó todo en su día para alistarse a la Legión extranjera. Amante del desierto, terminó por adoptar la religión musulmana y trasladarse a vivir a Arabia. Yusuf no querrá ni oír hablar de buscar ciudades perdidas, pero si el grupo le paga lo suficiente (10.000 Rials o más) accederá a llevarlos hasta el borde del Roba-elJali. El se encargará de organizar la expedición, incluyendo la compra de equipo y armas. Instruirá al grupo sobre cómo montar en camello y les facilitará ropa del desierto para no llamar la atención en El Katar.

INTERLUDIO. Caso de que los Pj hayan mencionado a otro que no sea el Yusuf su intención de llegar a la ciudad de Irem, recibirán en la habitación de su hotel durante la noche la poca grata visita de 6 «Guardianes» (ver Dramatis Personae) armados de cuchillos curvos, que lucharán hasta la muerte. Si el grupo duerme en habitaciones individuales, ellos también se dividirán para atacarlos. Todos llevan, tatuado en medio del pecho, el símbolo de YOG-SOTHOTH. Lucharán hasta la muerte, y en caso de caer prisioneros se suicidarán AGUANTANDO LA RESPIRACION HASTA LA ASFIXIA. Si los PJ le muestran el signo de YOG-SOTHOTH a Yusuf, este lo identificará inmediatamente como signo de la tribu de Ad, una tribu mítica que ocupaba el sur de Arabia en tiempos inmemorables, antes de emigrar hacia Dana y desaparecer. (Es posible que los Pj recuerden que la ciudad de Irem fue construida por Shedad, el último de los déspotas de Ad).

El desierto escarlata

Los Pj realizarán el viaje hasta Dohar en un rápido barco mercante, de cuyo patrón, un viejo americano Xavier Hole, se dice que tiene tratos con los piratas que infectan la zona. Sea como sea, lo cierto es que nunca ha sido molestado, y este viaje no es una excepción. El único incidente es que, si en el grupo hay una mujer de Apariencia 15 o más, Hole sondeará discretamente a los Pj por si les interesa venderla. En el emirato de El Katar los Pj no tendrán demasiados problemas, a no ser que hagan notar demasiado (vistiéndose a la europea; por ejemplo) En ese caso despertarán hostilidad y quizá alguna pedrada. Sin atacan o amenazan a algún indígena corren el peligro de ser linchados por la multitud. Yusuf guiará al grupo hasta el primer oasis de Roba-elJali, tras lo cual se despedirá, insistiendo al grupo que vuelvan con él. Es muy posible que los aventureros se nieguen (vaya Pj de rol serían si no), tanto más cuando, desde que pisaron los limites del desierto, sienten todos la sensación de que saben a dónde deben ir. Una fuerza misteriosa les guía en una dirección determinada. Durante dos semanas, y prescindiendo del mapa de Yusuf, el grupo se irá internando en el desierto. Irán encontrando oasis y pozos, pequeños, pero suficientes para calmar su sed y la de los camellos. Por las noches, dormirán acompañados por un extraño murmullo. Una tirada de Mito Cthulhu lo identificará como el Azif, el susurro de los demonios del desierto. Esto les hará tirar por Cor, perdiendo 1 punto si no pasan la tirada. Para ver que tal se desenvuelven los Pj montando en Camello, cada uno de ellos deberá tirar Destreza x3. En caso de que no la pase, tendrá todo su cuerpo dolorido, ya que habrá caído del camello más de una vez. En caso de sacar 96 a 00, significará que la caída ha sido más grave, y se ha fracturado algún hueso. El decidirá si es un brazo o una pierna. Esto le quitará 1D6 puntos de vida, y por supuesto le imposibilitará su uso. Igualmente deberán tirar Constitución x3 para ver que tal aguantan los rigores del desierto. Aquellos que no lo pasen tendrán malus de 10% en sus acciones, ya que estarán agobiados por el calor. Por último, el perverso Guardián hará que el PJ con poder más bajo haga tres tiradas de Suerte: por cada una que falle, el grupo sufrirá uno de los encuentros de la siguiente tabla durante el viaje: (Lanzar un Dado de 6): 1. Una docena de hombre armados, pertenecientes a ya sea a Heyaz o a Nedj, avista a los Pj y se dirige hacia ellos. Si estos no huyen les interrogarán sobre su presencia en el lugar, exigiéndoles un pago por pasar por «sus» territorios. Si los Pj huyen o atacan, lucharán contra ellos hasta perder un tercio de su gente, en cuyo caso huirán. 2. Los Pj son emboscados por 2D6 Guardianes de la tribu de Ad. Lucharán a muerte. 3. Durante la noche, mientras los PJ descansan, se despertarán de repente por gemidos histéricos de sus camellos. Intentan avisarles de la presencia de 1D4 de Gules, que atacan a los Pj con ganas de merienda. 4. También durante la noche, los Pj recibirán esta vez la visita de 1D6 Habitantes de la Arena. 5. Durante la marcha, los PJ verán asombrados una columna de fuego que se dirige hacia ellos. Se trata al parecer de un Genio del fuego (los que saquen una tirada de Mito lo identificarán como un Vampiro Fuego). Este amable vecino atacará aleatoriamente a los PJ durante 1 D6 turnos. Luego se alejará. Es posible dañarle arrojándole arena (a razón de 1D3 de daño) Los Pj tienen para ello un porcentaje igual que su Destreza x2, deben estar razonablemente cerca y deben usar un instrumento adecuado, como un cubo o un sombrero. 6. Los PJ son atacados por un Genio del Viento invisible. (Tirada de Mito: un Pólipo volante). Dispersará al grupo con un gran chorro de aire, y seguidamente se lanzará contra sus víctimas (elegidas de manera aleatoria por el Guardián, incluyendo camellos) para capturarlas y devorarlas en su cubil. Se retirará cuando se haya llevado el equivalente a 50 puntos de Tamaño. Un camello tiene 30 puntos.

Irem, la Ciudad de los Pilares

Por fin, los supervivientes verán a lo lejos la silueta de una ciudad fabulosa, erizada de altísimos pilares que se elevan hacia el sol del desierto como los brazos de los condenados del Infierno. Los edificios, de arquitectura extraña y casi inhumana, se encuentran intactos. Tampoco hay la más mínima mota de arena o polvo en las calles empedradas. La ciudad está inmaculada y desierta, como si sus habitantes la hubieran abandonado silenciosamente un minuto antes. Los Pj no encontrarán alma viviente en la ciudad, y sin embargo... sin embargo aquellos que pasen una tirada de Poder x4 tendrán la sensación de no estar solos: «algo» se desliza entre los. edificios, el aire de la ciudad parece infectado de alientos extraños, ojos invisibles parecen observarlos impunemente desde las sombras... Dichos PJ deberán tirar por Cor, perdiendo 1D4 si no pasan la tirada. En el centro de la laberíntica ciudad se alza un templo de formas tan extrañas y barrocas, que todo aquél que lo mire fijamente (y pase una tirada de «Idea») tendrá la sensación de que cambia de forma continuamente. (Tirada de Cor, 1 punto

si la pasa) Dentro del templo los Pj encontrarán una sala vastísima, en la cual se encuentra una gigantesca estatua de figura humana, con esferas en lugar de cabeza, que ya vieron en los sótanos de «La Puerta y la Llave» (Ver módulo 2), en la ermita de Bonanza y en el templo de la ciudad de Tartessos. Acurrucado a los pies de la estatua se encuentra lo que en otro tiempo fué un hombre. Es un ser de extremada vejez, desnudo, de ojos grandes y amarillos, sin pupilas. Los hombres del desierto lo llaman simplemente el Angel, y es el Guardián del Templo de Irem. En otro tiempo su nombre era AghuEl-Rash, y era el más sabio de los patriarcas de la tribu de Ad. Alzará la cabeza cuando los PJ entren en la sala. Si alguno de ellos intenta agredirle en el más puro y paranoico estilo Ramboso, impactará siempre. Desgraciadamente, será él PJ el que reciba el daño de su propia arma, quedando el Angel intacto. Este hablará a los PJ con una voz muy vieja, muy cansada: ¡Por fin habéis venido!. Hace mucho que esperaba a los Elegidos de Yog-Sothoth. Sólo aquellos que hayan sido marcados por el Sagrado Signo pueden atravesar la Puerta, para enfrentarse a su Destinó. Antes, sin embargo, deberéis responder a la Pregunta. Y esta es: ¿Cuál es el nombre del Dios que no ha sido, pero será?: Aquí los Jugadores deberán exprimirse el cerebro y revisar las notas. Saben (módulo 2) que un nuevo Dios ha de nacer, y que con él morirán sus hijos. Saben su apariencia (modulo 2 y 3) un hombre sin sexo con una masa de esferas en lugar de cabeza. Saben (o creen saber) que en el nacimiento del dios juega una parte importante Richard Harper (módulo 3). Si recuerdan los estudios de Jordi Zamañorre (módulo 2) sobre ese dios común en muchos pueblos mediterráneos, conocido en la península árabe como «Umr al Tawil», el cual se cubre con un velo místico, y relacionan con que tanto las figuras del santuario de «la Puerta y la Llave», como de la ermita de Bonanza llevaban un velo, sabrán cual es el nombre del nuevo Dios, de la Bestia que no debe nacer: Umr al Tawil, el Prolongador de la vida, el que posee poder sobré todas las puertas del espacio y el tiempo,'e1 Abridor del Camino. El Guardián dejará que los Jugadores piensen tanto como haga falta. Luego les preguntará de uno en uno. Si uno dice la respuesta correcta, el grupo habrá superado la Prueba.

La gestación de un dios o el cómo y el porqué de esta campaña

Llegados a este punto es muy probable que los Pj exijan a gritos el paradero de los niños, y que les explique de una puñetera vez a santo de que viene este montaje: Yog-Sothoth controla el espacio y el tiempo, mora en los intersticios de los planos del universo, y su poder parece no tener fin. Pero lo tiene. Su camino hasta la Tierra le está parcialmente velado, y al estarle velado a él, le está velado igualmente a los otros dioses: Azathoth, Shub-Niggurath, sólo pueden venir al planeta para cortos periodos de tiempo, y gracia a complicadas ceremonias. Los dioses que aquí se encuentran, como Cthulhu, Hastur, Ithaqua, ven sus poderes mermados, encontrándose como prisioneros, o adormecidos. El Mensajero de los dioses, Nyarlathotep, el Caos Reptante, se propuso terminar con esta sustitución. Instruyó a agentes suyos para que prepararan la ceremonia de la venida de un Nuevo Dios, capaz de traer a los otros a la tierra. Fueron elegidos 30 hombres. Se les inculcó en su simiente la esencia de Yog-Sothoth. Deberían haber sido reeducados, pero la ceremonia se truncó por un desgraciado accidente. Sin embargo, el plan siguió adelante. Los supervivientes de estos elegidos tuvieron hijos. Todos ellos humanos, pero tenían igualmente la esencia de Yog-sothoth en su interior. Cuatro años después fueron llamados, ahora están en el Lugar, y junto con aquel de los 30 que fue Elegido de antemano, darán lugar a un nuevo dios: un dios con la esencia de Yog-Sothoth, pero sin sus limitaciones respecto a la tierra, ya que habrá nacido de carne mortal. Un dios que permitirá la venida masiva de los Otros Dioses, y el ocaso del hombre sobre la tierra. Si los Pj le interrumpen preguntándole dónde está la Puerta, él la convocará simplemente haciendo un circulo con las manos. Se formará en el aire un arco de un color rojo brillante. Si le preguntan como se puede detener la ceremonia, responderá moviendo la cabeza que «lo que está escrito no puede ser borrado—. Sólo aquellos que sean Elegidos, aquellos que lleven la marca de Yog-sothoth en el hombro pueden atravesar la Puerta. Así que los jugadores que lleven Pjs que no formen parte de los 21 elegidos deberán quedarse en la ciudad, junto con los posibles PNJS que les acompañen... El grupo de Elegidos penetra en el arco rojo brillante.. y desaparece.

Epílogo, recompensas y un desenlace final

Todos los PJ que hayan conseguido llegar hasta Irem ganan 1D10 de Cor, y les va a hacer falta, creedme.

Dramatis personae

MATON ARABE TIPICO

Fue 15 Con 12 Tam 12Int 10 Des 11 Apa8 Pod 8 Edu 3 Cor40% P. Vida 12 Habilidades: Esquivar, 40%. Lanzar 40%. Puño 60%. Cuchillo 40%.

GUARDIANES

Fue 15 Con 13 Tam 11 Int 8 Des 13 Apa 10 Pod 6 Edu 5 Cor 0% P. Vida 12 Habilidades: Trepar 60%, Ocultarse 70%, Discreción 45%, Saltar, 40%. Armas: Cuchillo 75%: (1D6+1D4) Mosquete 40%: (1D8+4) (Dispara 1 vez cada 6 turnos) NOTAS: Son los últimos descendientes de la tribu Ad, consideran sagrada la ciudad de Irem, y asesinarán a cualquiera que intente acercarse. La ciudad es tabú incluso para ellos, por lo cual no pondrán el pié en su interior.

GULES

Fue 18 Con 12 Tam 13 Int 10 Des 14 Pod 14 P. Vida 13 Armas: Zarpa 45%: (1D6+1D4) Mordisco 30%: (1D6+1d4+presa). Armadura: Las armas de fuego sólo le hacen la mitad de daño. Habilidades: Discreción 80%; Ocultarse 60%; Escuchar 70%; Descubrir 50%; Trepar 85%; Saltar 75% Cor: 1D6, si no se pasa la tirada.

VAMPIRO DE FUEGO

Fue - Con 7 Tam 1 Int 12 Des 19 Pod 151 P. Vida 4 Armas: Toque 85% (2D6) + drenaje P. Magia (Ver las reglas, pag 62) Armadura: Las armas materiales no le afectan. Cor:-

POLIPO VOLANTE

Fue 55 Con 28 Tam 50 Int 15 Des 15 Pod 20 P. Vida 39 Armas: Tentáculo 85% (1D10) Otros poderes: Ver reglas, pag 56 Armadura: 4 puntos, más los bonus por invisibilidad Cor: En un principio el Pólipo estará invisible, cogerá su comida y se irá. Si lo hieren se volverá visible: 1D20 si se falla la tirada y 1D3 si se consigue.

La Batalla Final

...¡Aquí esta la sabiduría!. Que el inteligente calcule la cifra de la Bestia: pues es la cifra de un hombre. Su cifra es 666...

Apocalipsis 13:18

Introducción: el Lugar

Un resplandor dorado... Una fugaz sensación de dolor, tan intensa como el clímax de un orgasmo... y los Pj atraviesan la Puerta, encontrándose en el Lugar.

El Lugar... ese paraje desolador; entrevisto a veces en pesadillas por genios y visionarios, esa frontera entre la Fantasía y la Locura. Los Caprichos de Goya, el Retablo de las Maravillas del Bosco, el infierno de Dante, los poemas de Poe, la música enloquecedora de los flautistas de Azathoth no son mas que fragmentos confusos de un Horror mucho más grande. El Lugar existió mucho antes de que el hombre, y continuara existiendo mucho después que él.

Los Pj se encuentran en una pequeña loma, bajo un arco de piedra tallada. Ante ellos se encuentra una llanura, extensa hasta perderse la vista, completamente cubierta de esqueletos, tantos que no dejan ver ni un sólo palmo de tierra. No hay otros desniveles en le terreno que la loma en la que se encuentran, ni crece ningún tipo de planta. El cielo sobre sus cabezas es del color de la sangre coagulada, y el aire tiene una pestilencia fétida, como el olor de un cadáver que se quema.

Nota para el Guardián

Pasar por la puerta cuesta a los Pj el perder 1 punto de Cor y 1 punto de Magia. La encantadora visión del Lugar supone igualmente tirar por Cor, perdiendo 1D8 de fallar. En el Lugar, sin embargo, los Pj tienen una pequeña venta-

ja: no se volverán locos por mucha Cor que pierdan, ante lo cual se ignoraran las reglas relativas a shock temporal o locura indefinida. En caso de que alguien quedara a 0 puntos de Cor, se moverá como un zombie junto a los otros Pj. «Algo» (como se vera más adelante) está interesado en que los Pj lleguen por su propio pie a su destino.

Sentada al pie de la loma se encuentra una figura humana, cubierta de harapos ensangrentados y llagas purulentas, que aprieta contra su pecho el esqueleto un niño pequeño, de no más de dos años.

Si se le acercan, los Pj se darán cuenta de que es Joe King, su viejo compañero de armas, desaparecido cuando raptaron a los niños (ver primera y segunda parte de la Campaña). Está llorando sangre, un hilillo de baba se le escurre de la boca y sus ojos están en blanco. Canturrea continuamente: «El amor es el arma más poderosa. El amor es el arma más poderosa». Si los Pj le hablan y se dan a conocer les dirá: «Seguid el río hasta el Pozo. Os están esperando». No podrán sacarle ninguna información más.

Si algún Pj listillo decide que ya tiene bastante e intenta volver a Irem por el Portal, se llevará un chasco: por este lado no funciona.

Al cabo de un cierto tiempo caminando (los Pj no podrán calcular cuánto: no hay puntos de referencia, y los relojes no funcionan) el grupo se tropezará con un río de color negro como el carbón. El líquido es inholoro, pero disolverá en el acto todo lo que moje (ya sea una bota, un dedo o un lápiz). Si los Pj lo siguen en la dirección de la corriente no tardaran en llegar a un pozo enorme, de centenares de metros de diámetro y miles de profundidad; por el que cae el río oscuro. Una tirada de «Descubrir» permitirá a un observador atento darse cuenta de que hay varios «pisos» que escalonan el pozo. Una estrecha escalera, tallada en la pared de piedra, permite a los Pj bajar de uno en uno. Al parecer, el pida oscuro se transforma en nubes negras, ya que los Pj no encontraran donde cae.

El Reino del Agua

El primer «piso» del pozo es una enorme extensión de barro, negruzco y pestilente, que los Pj deberán atravesar para llegar al siguiente tramo de escaleras. El barro les llega hasta la cintura, haciendo la marcha muy difícil. De pronto, surgirá ante ellos una mas amorfa, formada al parecer del mismo fango negro que los rodea: se trata de una Semilla Informe de Tsathogghua, y atacará inmediatamente:

SEMILLA INFORME DE TSATHOGGHUA:
Fue 12 Con 13 Tam 16 Int 9 Pod 12 Des 19 P.Vida 15
Armas: Látigo 90% (1D6); Tentáculo 60% (1D6); Mordisco (Especial); Porra (2D6). Solo realizara 1 ataque por turno.
Armadura: Las armas físicas no le afectan, pero cuando haya recibido en puntos de daño el doble de sus puntos de vida, volverá a hundirse en el fango, dejando pasar a los Pj.
COR: 1/1D10

Si los Pj consiguen ahuyentar al ser un rayo rasgará el cielo de sangre, y se oirá el retumbar de un trueno por todo el pozo.

El Reino de la Tierra

El segundo piso es un laberinto de paredes de piedra de unos 15m. de alto. Los Pj pueden orientarse mientras bajan por las escaleras ya tienen una visión completa del laberinto (Sacando Inteligencia x2) para encontrar la salida fácilmente una vez en el. Los pasillos del laberinto son estrechos, por lo cual los Pj tendrán que avanzar de uno en uno. De repente, una tirada de «Escuchar» les permitirá oír, delante suyo, algo parecido a una tos gutural... y un ser humanoide de ojos rojo-amarillentos se lanzara contra el primero de ellos doblando la esquina.

GHAST
Fue 20 Con 15 Tam 25 Int 1 Pod 10 Des 10 P. Vida 20.
Armas: Mordisco 40% (1D10) Patada (1D6+1D4).
Armadura: 3 puntos por piel dura.
COR: 0/1D8

Si los Pj consiguen eliminar al Ghast volverán a sucederse el rayo y el trueno, como la vez anterior. Los Pj llegarán sin más dificultades al siguiente tramo de escaleras.

El Reino de Fuego

El tercer piso es una superficie ardiente y rojiza, en la cual hace un calor infernal. Pequeños chorros de lava surgen continua inesperadamente de volcanes en miniatura. (Los Pj deberán pasar una tirada de Suerte para no ser salpicados por alguno de ellos (perdiendo 1D3 P.Vida). Uno de esos volcanes reventara mostrando algo muy parecido a un lagarto, con el cuerpo cubierto de vivos colores y envuelto en llamas, que empezara a escupir flemas de fuego contra los Pj.

SALAMANDRA
(RAZA INDEPENDIENTE MENOR)
Fue 5 Con 6 Tam 2 Int 12 Pod 20 Des 17 P. Vida 4 Mov 12
Armas: Flema de fuego 70% (1D6). Lanza 3 por turno.
Armadura: 20 puntos por el intenso calor que desprende. Una espada u otra arma de mano sufrirá esos 20 puntos de daño cuando ataque por primera vez
COR: 0/1D3

La Salamandra bloqueara el paso de los Pj hasta la muerte. Eliminada la Salamandra, el grupo podrá continuar. Se volverán a repetir de nuevo el rayo y el trueno.

El Reino del Viento

El cuarto piso es una vasta extensión llana, azotada por un fortísimo viento, que obligara a los Pj a avanzar con mucha lentitud. De repente, un rugido de animal salvaje se impondrá al aullido del viento, y un será alado, grande como un elefante y con una cabeza que recuerda la de un caballo, se lanzara contra ellos.

SHANTAK
Fue 30 Con 12 Tam 50 Int 1 Pod 12 Des 10 P. Vida 31 Mov. 30 (Vuelo)
Armas: Mordisco 55% (5D6)
Armadura: piel por valor de 9 puntos.
COR: 0/1D6

Si eliminan al Shantak el viento cesara de repente, y el rayo y el trueno serán mucho mas largos que las otras veces. Los supervivientes podrán bajar sin problemas el último tramo de escaleras.

La Ceremonia Final

En el fondo del pozo se alza un templo barroco y decadente, tan grotesco y perverso como las gárgolas leprosas de nuestras catedrales, y tan poco humano como éstas. La única vía de acceso parece ser un gigantesco portal de entrada. Sin embargo, nada mas se acerquen al umbral serán absorbidos hacia la oscuridad del interior por una fuerza invisible, y las puertas ciclópeas se cerraran con estrépito.

Cuando los Pj se levanten, se darán cuenta de que han perdido todas sus armas, y de que van vestidos únicamente con unas simples túnicas negras. Su tatuaje escuece como el demonio. Pronto se dan cuenta de que no están solos:

En las penumbras pueden distinguir con dificultad una gran muchedumbre de extraños, un amasijo de cuerpos informes con apéndices monstruosos que emiten sonidos guturales. La muchedumbre se encuentra a unos 10/15 m. de los Pj, y los rodea por tres lados. En el cuarto se alza un gigantesco estrado, en el cual se encuentra un altar negro. Hay un grupo de personas ante él: uno de ellos es su «viejo» amigo Richard Harper, perfectamente consciente. Hay asimismo un individuo alto, de tez morena y nariz aguileña, y dos seres que se mantienen en las sombras. Uno parece una mujer, envuelta en un amplio manto negro, ala cual una capucha le cubre el rostro. El otro ser es un pedazo de oscuridad de forma humanoide, sin rasgos distinguibles. Tras él se encuentra una gran esfera de luz, en el interior de la cual los Pj distinguirán unas figuras que se agitan. El grupo ha encontrado a sus hijos, por fin.

Alzando la voz, Richard Harper dirá entonces: «¡Oh Nyarlathopep, Mensajero de los Dioses! Aquí están los elegidos de Yog-Sothot: Aquellos que tienen la Marca de la Bestia, aquellos que han sabido encontrar el camino hasta el Templo del Destino, aquellos que han sacrificado criaturas del Agua, de la Tierra, del Fuego y del Viento. Aquellos que han llegado hasta el lugar de su muerte por su propia voluntad. Gracias a sus esfuerzos El será la Puerta.»

En caso de que algún Pj intente hacer algo (en el más puro y desesperado estilo Indiana Jones) el Guardián les comunicará que se encuentran totalmente inmovilizados. Pueden hablar, sin embargo. (Con lo cual es bastante probable que al pobre Richard empiecen a caerle encima menciones poco respetuosas hacia si mismo y a su familia).

El ser llamado Nyarlathotep sonriera apenas un poco, y dirá con voz profunda y suave: «Me has servido bien Richard. Sírveme ahora, por última vez, antes de pudrirte en tu infierno».

Richard será elevado entonces, por una fuerza invisible, por encima de los Pj. Empezara a aullar de dolor, mientras uno a uno sus miembros se retuercen y sus huesos se astillan. De su boca surgirá un grito inhumano de desesperación, que se transformara al instante en una cascada de vomito. Luego, estallara en mil pedazos. Sus restos flotaran en el aire, mientras el Ser Oscuro levanta los brazos y empieza a entonar una extraña melodía, compuesta por sonidos guturales. La esfera de luz estallará, y los niños flotaran entre sollozos hacia la masa informe que antes era Richard Harper. Cuando estén todos flotando en ella, la mujer encapuchada alzara las manos , haciendo flotar cada vez mas rápido unas esferas negras, las cuales giraran formando órbitas de complicado diseño. Igual que las esferas, también los niños empezaran a girar, cada vez más rápido, haciéndose pedazos poco a poco, hasta que se produce un estallido de oscuridad. Se oye entonces claramente un chillido agudo y desgarrador, como el su una mujer dando a luz un monstruo... Todo ha terminado. Los restos de los niños y de Richard Harper han desaparecido. Encima del altar yace el cuerpo de un adolescente, sin sexo , con un velo cubriéndole la cara. Nyarlathotep besa con sus labios suavemente el velo, dando vida al Nuevo Ser, y este se levanta...

> Nota al Guardián: Este fascinante espectáculo habrá costado a los pachuchos Pj 2D10 de Cor si no pasan la tirada y 1D6 si la pasan.

Nyarlathotep lanza una carcajada mientras cubre con un manto la desnudez del Ser, y dándole un cuchillo de extraña forma le dirá: «Realiza ahora la Comunión con tu autentica raza, Umr al Tawil, Prolongador de la Vida y Señor de la Puerta. ¡Degüella a estos seres inferiores y rompe con tu pasado carnal! Ahora eres un Dios». Los Pj son obligados a ponerse en fila ante Umr al Tawil, el cual se dispone a degollarlos uno por uno... En ese momento los Pj oirán en sus mentes la voz de Joe King: «el amor es el arma más poderosa, el amor es el arma más poderosa». Así pues, si alguno de los Pj le dice a Tawil alguna frase cariñosa, de las que un padre le diría a un hijo, el brazo de este vacilara: se quitara lentamente el velo, y los Pj verán, en lugar del repugnante amasijo de esferas que teóricamente debería tener, un rostro de adolescente, en el cual verán la suma de los rasgos de sus hijos. Una lágrima se desliza por la mejilla de Umr al Tawil. Nyarlathotep grita «¡No!», y hay algo muy parecido al miedo en su voz.La muchedumbre infernal se agita, perturbada. La lágrima estalla contra el suelo.

Se oye, una vez más, el retumbar del trueno. Las paredes del templo empiezan a agrietarse, y al cabo el techo del templo se hunde, precipitándose sobre la muchedumbre de monstruos, y sobre los Pj...

LA ULTIMA PRUEBA

Los Pj despiertan en un desierto de arena blanca, bajo un sol cegador. Junto a ellos se encuentra Tawil. Está llorando, abrazado al Pj que le halla hablado. Es evidente que esta aterrorizado. Ante los Pj aparece entonces la figura de un anciano de larga barba gris, vestido con una túnica blanca, con un largo cayado dorado en la mano derecha. (Evidentemente se trata de Nodens, ver pag. 50 del Manual). Señalara al niño y dirá con tono autoritario: "¡Entregadme a la Bestia, mortales, para que pueda ser destruida!». El niño llorará aún más, abrazándose con más fuerza al Pj. Si el grupo se niega a entregarle el niño o intenta algún acto violento contra Nodens, este hará aparecer a un medio centenar de Angeles Descarnados de la Noche, tras lo cual volverá a formular su exigencia: «La Bestia debe morir, ya que su mera existencia es un peligro para la Tierra. ¡Entregadmela, o pereced!». Si los Pj se niegan de nuevo a entregarle al niño... sonreirá y dirá, en voz baja: «El amor ha vencido».

... Y los Pj despiertan en una sala del Hospital St. Gregory, en Nueva York. La enfermera jefe Cathy Seaman les informara que se encuentran a 6 de Marzo de 1922. Son las 18 h. Al parecer, sufrieron un ataque a las 16 h. (Ver 2 parte ¡Salvad a los niños!).

Todos los Pj (y PNJ) que han muerto o enloquecido a lo largo de la campaña lo han hecho durante los cinco minutos del ataque. Para el resto del mundo no ha pasado nada. (Aunque esto no es exacto: el Médium Martin Smiley de Londres y la hechicera Silvie Poison de Nantes han llegado a intuirlo, ya que sus poderes no conocen fronteras.)

El tatuaje de los Pj, por cierto, se ha transformado: ahora es una estrella de cinco puntas con un ojo de pupila llameante en el centro (Ver «Símbolo Arcano», pag. 75 del Manual).

Los quince niños están todos intactos. Nada ha sucedido, y ya nada sucederá. Y es que, en esta larga historia de terror y muerte también tiene que tener cabida el amor...

EPILOGO, RECOMPENSAS Y (POR FIN) FINAL

Los Pj supervivientes ganaran 1D100 puntos de Cordura. Asimismo, el tatuaje impedirá que sean atacados por cualquier raza de Servidores de los Dioses Exteriores y Primigenios.

CASO DE QUE LAS COSAS NO VAYAN BIEN...

Si la ceremonia se completa y todos los Pj son degollados, el Guardián tendrá nuevo Dios para sus campañas: se llama Tawil al Umr (o Umr al Tawil, según algunos). A través de el, las manifestaciones de la presencia de los Primigenios en la Tierra se multiplicaran progresivamente. Tawil tiene la apariencia de un adolescente, con un amasijo de globos iridiscentes por la cabeza. Tiene las mismas características que Yog-Sothtot, pero es mortal: si un grupo acierta a sustraerle sus 400 Puntos de Vida desaparecerá para siempre del mundo.

El Guardián tiene una excusa perfecta para hacer jugar, como continuación, Las Sombras de YOG-SOTHOTH o Las Máscaras de Nyarlathotep. Si los Pj entregan el niño a Nodens, este los teletransportará hasta Aden, medio muertos y cubiertos de harapos. Sufrirán pesadillas durante el resto de sus vidas.

ALGUNAS PUNTUALIZACIONES

*En 1916, durante la batalla de Verdum, una compañía entera de infantería inglesa desapareció sin dejar rastro.

*Existe un castillo (según la tradición popular maldito) cerca de Pouen aunque, por supuesto, no se llama Tournoir. Se encuentra en una zona de intensa actividad druídica en la época pre-romana.

*El dibujo del signo de Yog-sothoth esta sacado de un número monográfico sombre el Necronomicón que en su día publicó la desaparecida revista «Mundo Desconocido».

*En 1922 proliferaron las sociedades secretas de carácter racista. Muchas de ellas adornaron su credo con algo de filosofía y rituales esotéricos.

*En el mes de Marzo de 1922 llovieron piedras en la ciudad de Chico (California) durante semanas.

*La cuarta parte de «La Rama Dorada» trata especialmente de la magia árabe, por lo que el párrafo al que se hace referencia podría, en efecto, encontrarse allí. (Parece ser que el autor tuvo acceso a la edición de 1915, compuesta por 12 volúmenes, en la biblioteca de la Universidad de Barcelona, mientras preparaba un estudio monográfico sobre Bronislaw Malinowski, discípulo de Frazer).

*Toda la información que aparece en el modulo 3 sobre Tartessos ha sido extraída de manuales de historia (exceptuando, por supuesto, las hipótesis de que su habitantes fueran Profundos y el que actualmente este en manos de los Mi-Go).

*El texto del módulo 4 en el que se hablaba de Abdul al-Hazred está sacado de un texto del propio Lovercraft, publicado en the Rebel Press en 1938.

*El texto en castellano viejo del mismo módulo fue publicado por Alianza Editorial en 1969, dentro de una recopilación sobre los Mitos de Cthulhu. Al parecer había sido descubierta por un tal F. Torres Oliver en el Archivo Histórico de Simancas.

*El texto sobre Irem está extraído del relato «La lampara de Alhazred» de August Darlet y H.P. Lovercraft.

*La transcripción de los lugares geográficos árabes está realizada con los cánones de los años 20, y no los actuales. Así, hoy escribimos Rub al Khali en lugar de Roba el Jali, Qatar en lugar de Katar y Dahna en lugar de Dana.

*Los cuatro elementos (Agua, Tierra, Fuego y Viento) forman parte de la tradición mistico-iniciatica helenística.

*No hemos vuelto a ver a Richard desde diciembre de 1989. Hay quien dice que está buscando «tofo lo que se pueda encontrar» sobre magia y brujería medieval. Al parecer, últimamente se ha estado viendo con gente muy rara...

In Nomine Satanis



Por Mar Calpena

EL PREDICADOR

Cien años de cine han dado lugar a un montón de películas de demonios... y a un montón de westerns. Juntar ambas temáticas parecía algo descabellado, hasta que Clint Eastwood lo hizo en «El jinete pálido», a la vez que creó uno de los enemigos más potentes a los que puedes enfrentar un grupo de demonios novatillos: El Predicador.

Y miré y vi un caballo pálido. Y quién en él cabalgaba era la Muerte... y el infierno le seguía.

Apocalipsis, 5, 5.

Consejo de Perogrullo pero que siempre hay que dar en estos casos: No arruines el módulo a tus jugadores explicándoles en qué peli se ha basado hasta que lo hayan jugado. Se recomienda ver la película un montón de veces antes y después de jugar el módulo, es bueno para la salud. También es aconsejable dejar que los PJs se carguen al personaje de El Predicador en un módulo anterior a éste para que se pongan muy, muy nerviosos de volverlo a ver. Al final te ofrecemos sus características como ángel y como arcángel. La idea del módulo no es tanto que los PJs lo puedan resolver satisfactoriamente sino proporcionarles un archienemigo para siempre jamás (si se salen con la suya, El Predicador buscará venganza, si no... el arcángel Clint lo hará).

Intro e información para el DJ

Malfás, o un demonio poderosillo que esté a su cargo los reclama con una cierta urgencia. «Bueno, nenes -les dice- tengo un pequeño encarguillo para haceros y espero que os guste viajar, porque vais a ir un poquitín lejos. Un tal Coy Lahood, un buen servidor nuestro, está intentando crear una nueva Sodoma en el antiguo Oeste. La idea es buena, pero tiene un problema: un grupo de estúpidos colonos que está contra esta expresión del progreso y se le resiste. Id a echarle una mano sin que se note demasiado». Sin embargo, los PJs se encontrarán con una dificultad inesperada. Los de arriba están deliberando para nombrar un nuevo arcángel. Mientras se deciden a nombrarlo lo han mandado a una marca del pasado donde no moleste mucho. Y, oh casualidad ...Es un ángel de Mikel bastante veterano, que tiene mucha fe pero una actitud respecto al pecado muy similar a la de Blandin, lo que no termina de estar bien visto en algunos sectores. El pequeño pueblo de Big Whiskey, en Nevada, estaba hasta ahora dominado por Coy Lahood y sus hijos, que dominan la mayor parte de la minería y los recursos de la zona. Coy Lahood sería lo mismo que un Servidor de Dios pero en versión demoníaca. Sus planes pasan por someter la zona a una férrea explotación minera en busca de oro con que hacer crecer la ciudad y convertirla en un centro de diversión y vicio tipo Dodge City. Su único problema es el maldito grupo de colonos que se instalaron en Carbon Canyon, un valle a medio día de viaje del pueblo. Estos colonos tienen títulos de propiedad sobre las tierras en las que están, por lo que Lahood no los puede echar. Lahood sospecha que en el riachuelo que atraviesa el valle puede haber oro. Por otra parte, los colonos son muy críticos respecto a la forma que Lahood tiene de dirigir el pueblo. Ah, por cierto, dado lo complicado de la situación, no deben utilizar poderes públicamente, ya que arruinarían el proyecto de Lahood.

Big Whiskey

Cuando nuestros PJs lleguen a su destino, tras meterse en el plano de la realidad que corresponde totalmente a ese punto exacto del pasado, encontrarán la representación exacta del típico poblacho de una sola calle, con casas de madera y una población que parecen un montón de extras de un film de Peckinpah. Hace un frío considerable. Lahood, un tipo gordo y viscosillo, los recibirá en su oficina como alcalde del pueblo. Aunque Lahood no tiene la certeza de que los PJs sean demonios, sabe de sobra que son unos mercenarios más bien turbios, y que han venido a echarle un cable. De momento ha mandado a sus hombres que hagan un raid por el poblado de los colonos para asustarlos. Ha mandado a mineros de su propia explotación, situada más al sur, con su propio hijo Josh al mando. Este grupo llegará a Big Whiskey al cabo de una media hora, felicitándose por el éxito del raid. Josh Lahood dirá que es muy probable que los colonos empiecen a irse una vez que el invierno arrecie. Lahood pedirá a los PJs que se queden aún una temporadilla. Su primera misión, una vez se hagan cargo de la oficina del sheriff, será que le peguen un sustillo al primero de los colonos que se atreva a bajar al pueblo.

Los colonos

Son un grupo de unas diez familias bastante pobres que fueron, como tantas otras, a hacer fortuna al Oeste. Se instalaron hará unos quince años en Carbon Canyon, donde sobreviven con la cría de ganado y un poco de cultivo de maíz, viviendo en un campamento de casas de lona y madera. Big Whiskey se fundó al cabo de poco de estar ellos allí, y nunca han mantenido demasiada relación con sus habitantes, exceptuando a Samuel Johnson y su esposa, que regentan el colmado local, el único negocio en Big Whiskey que no pertenece a Lahood. Los colonos empiezan la partida con un parámetro de moral de 0. Cada acontecimiento de la partida estará puntuado con ganancias o pérdidas de moral. Si al terminar la partida los colonos tienen moral negativa, los demonios habrán ganado. De lo contrario, se supondrá que El Predicador ha ganado. Los más destacados entre los miembros de los colonos son Hull Barrett, que es algo así como su líder, su novia Sarah Wheeler y la hija adolescente de ésta, Megan. Tras el raid por Red Canyon, el abuelo de Megan y padre de Sarah morirá de un ataque al corazón causado por el trauma. Esto llevará a Megan a elevar una oración al cielo que será respondida con la aparición de El Predicador, ángel de Mikel y (quizás) futuro Clint, arcángel del alma.

La paliza

Al día siguiente de llegar los demonios a Big Whiskey, Hull Barrett tendrá las santas narices de bajar al pueblo a comprar tela y combustible para pasar el invierno. Los PJs saben que deben asustarlo pero sin llegar a matarlo, porque de eliminarlo no podría volver a Red Canyon para servir de ejemplo. Deja que los PJs se ceben con el pobre Hull Barrett, que para lo que les va a durar la diversión... La silueta de un caballo pálido y delgado aparecerá en lontananza. Sobre ella, una gabardina y un sombrero. Tachán: Clint les va a dar la del pulpo, armado solamente con un bastón. Por cierto que si los demonios intentan usar sus armas, éstas no funcionarán o saldrán despedidas a bastonazo limpio (Clint es un caballero y quiere un combate limpio, que ganará sin demasiados problemas). Por cierto que El Predicador no va vestido de religioso, con lo que Hull Barrett no relacionará su presencia con una intervención divina. El encuentro no debe suceder en presencia de Coy Lahood o de su hijo Josh. Clint no hará nada durante el combate que delate especialmente su condición sobrenatural.

Eventos variados

El orden en que sucedan los diferentes acontecimientos puede alterarse si el Dj lo estima conveniente, aunque se recomienda que la desaparición de El Predicador se produzca hacia el final del módulo para crear a los PJs la sensación de triunfo. Sea como sea, Coy Lahood intentará moderar los desmanes de los PJs, y la mejor forma de parar al Predicador será siempre mediante el uso de la inteligencia y la explotación de sus defectillos (como la tentación permanente que supone para él el hecho de establecerse y fundar una familia).

1. Mensaje de Malfás

Después de un par de encuentros con el Predicador los PJs pueden recibir la visita de un servidor de Malfás que les entregará un extenso dossier en el que se detalla la verdadera identidad del predicador, es decir, su faceta de ángel.

2. Misión diplomática

Si alguno de los PJs no se ha metido en el enfrentamiento directo con El Predicador, Coy-

Lahood lo mandará a que le diga que se largue del lugar antes de que le surja algún problema. Encontrarán al Predicador picando una enorme roca junto a Hull Barrett. Si alguno de los PJs presentes tiene una fuerza y un tamaño sobrehumanos puede partir la roca y quedar como todo un señor. Si no, lo hará el ayudante de Josh Lahood, un tipo enorme y con pinta de pocos amigos. El Predicador golpeará con su martillo en los ****** de quién lo intente y seguirá con lo suyo. La situación no es buena para un enfrentamiento armado, los PJs que se aventuren en Carbon Canyon estarán rodeados, así es que ellos mismos si se atreven a recibir la furia de unos treinta colonos poco amistosos. Dependiendo de lo bien que los PJs roleen la escena, la moral puede descender hasta -5 (El Predicador flaquea, o recibe muchas piñas) o subir hasta +5 (no se asusta nadie y los PJs salen con la cola entre las piernas).

3. Invasión sutil

Los predicadores pueden casarse, y de hecho a menudo lo hacen. Pero lo que se supone que no hacen es tener rollos de una noche. Si un PJ se infiltra de alguna manera y consigue tener algo con El Predicador de forma suficientemente pública, la VOL de éste se reducirá en un punto en todo aquello que tenga que ver con el Pj. Por otra parte, es muy posible que El Predicador tenga una semihistoria con Sarah Wheeler, pero esto, lejos de afectar la moral de los colonos o de Hull Barrea (novio oficioso de Sarah) les hará esforzarse más por defender Carbon Canyon (+3 a la moral). Por otra parte, esto será muy beneficioso de cara a diezmar la reputación de Clint en el cielo, por lo que si algún Pj intenta algo, más le vale que lo rolee bien o se encontrará con un palmo de narices (El Predicador le dirá que él ama a todo el mundo y que el amor es un bien de Dios para todos los hombres, blá, blá, blá).

4. Money, money

Coy Lahood hablará cara a cara con El Predicador para ofrecerle dinero para que los colonos se vayan. No se puede corromper al Predicador (que para eso es casi un arcángel) pero mientras se celebren las negociaciones (porque el Predicador es, en cierto modo, neutral, e intentará que la oferta sea justa para que si los colonos se largan tengan un futuro más o menos decente) uno de ellos encontrará una hermosa pepita de oro del tamaño de un balón de fútbol. Este colono (Gareth lunes) bajará al pueblo con sus dos hijos, pillará la gran curda y se pondrá a insultar a los PJs, parte de los cuales puede estar en las negociaciones y parte montando guardia. Es un blanco legítimo y son muy libres de terminar con él de la forma más expeditiva, por burro. La moral del grupo de colonos bajará más cuanto más cuantiosa sea la oferta y horrible la muerte de Gareth Jones. Si quieres añadir dramatismo a la cosa, haz que el descubrimiento de la pepita y el asesinato se produzcan durante el apartado siguiente.

5. Ahora me ves, ahora no me ves

Puede que los PJs no hayan sido los únicos en tirarle los tejos al Predicador. Justo después de la negociación acerca del dinero, El Predicador desaparecerá sin dejar rastro durante un día (de hecho, se habrá ido a Malpaso a buscar sus pistolas inteligentes, cuyo poder es silbar continuamente bandas sonoras de Ennio Morricone, en especial «La muerte tenía un precio»), con lo que Megan Wheeler, la hija adolescente de Sarah se deprimirá un montón. La muy tonta va a aparecer por el campamento minero de Josh Lahood and company para cantarles las cuarenta. Josh intentará violarla, y la pobrecilla no lo va a tener demasiado bien para salvarse. Sólo si no fueron los PJs quiénes rompieron la piedra en misión diplomática tiene un atisbo de suerte, porque el ayudante de Josh en el fondo tiene buen corazón e intentará ayudarla. El Predicador llegará justo a tiempo de recogerla (jé, jé) pero tirará una carga encendida de dinamita sobre el campamento minero.

6. Confrontación

Tras dejar a la piñata con los colonos, el Predicador irá a Big Whiskey. La calle se irá vaciando (se sugiere poner tema de «High Noon», que en castellano se tradujo como «Sólo ante el peligro», como música de fondo). El Predicador no va aparentemente armado (sus pistolas están bajo el abrigo). Entrará en la tienda de Samuel Johnson y lo advertirá de que se largue. Entonces, se sentará de espaldas a la puerta y la ensalada de tiros estará lista para empezar.

Condiciones de victoria

- Si los Pjs se libran del Predicador y de los colonos (matando al Predicador, por ejemplo), consiguen el grado I (o caso de tenerlo, el 2 0 incluso el 3) de Malfás, por haber creado una cierta debilidad entre las filas de Allá Arriba y eligen poder. Eso si, como estaban en una marca del pasado, El Predicador puede reaparecer en cualquier módulo actual. Se siente.

- Si los colonos o El Predicador son vencidos (pero no ambos). Victoria parcial (poder elegido al azar)

- Si los PJs fracasan, reciben un defecto y además tendrán a un arcángel como enemigo directo a partir de ahora.

Qué es lo que no se puede hacer

Hay un cierto número de cosas que los PJs no podrán hacer, al no estar en la misma realidad a la que están acostumbrados. Por ejemplo, no pueden convocar hordas de muertos vivientes, o usar tecnología demasiado moderna, dado que han sido advertidos que intentar alterar el pasado produciría alteraciones irreversibles en el tejido de la realidad presente y un incidente diplomático con los del Ático de aquellos que se recuerdan y Malfás ha procurado curarse en salud, pues para él se trata más de gastar una broma pesada a los ángeles que de otra cosa. Es responsabilidad del Dj controlar las hojas de cada personaje y decidir qué es lógico que se permita y qué no lo es. Carbon Canyon, además está legalmente bajo el control de los colonos por lo que no es conveniente masacrarlos con toda la caballería, dado que las autoridades de Malpaso, la ciudad más cercana, podrían llegar a tomar cartas en el asunto.

Conclusión

Hagan lo que hagan los Pjs, y sea cual sea el desenlace de la aventura, el pueblo de Big Whiskey se convertirá en un pueblo fantasma unos años después de este módulo. Sin embargo, después de la Segunda Guerra Mundial, el gangster Bugsy Malone fundará en el mismo sitio donde se hallaba esta localidad la ciudad de Las Vegas.



SARAH WHEELER

Atractiva, aunque algo avejentada.
FU 1,
V0 2,
AG 1,
PE 2,
PR 2,
AP 2
Talentos: Primeros Auxilios +0, Tratar con animales +1, Cocinar +0, Seducir +1.

MEGAN WHEELER

Dulce, inocente y un poquillo tonta, puede acabar siendo una humana al servicio del Señor. FU 1,
V0 3,
AG 2,
PE 1,
PR 1,
AP 2
Talentos: Carrera +0, Tratar animales +2, Primeros auxilios +0.

HULL BARRETT

Calvito y con cara de buena fe, eternamente preocupado. Novio amantísimo de Sarah Wheeler y honrado a carta cabal.
FU 2,
V0 2,
AG 1,
PE 1,
PR 2,
AP 2
Talentos: Esquiva +0, Cuerpo a Cuerpo +1, Armas de Fuego +0, Buscar oro +0, Montar a caballo +1.

AYUDANTE DE JOSH

Grandote, feo y no demasiado listo.
FU 3,
VO 1,
AG 2,
PE 1,
PR 2,
AP 1
Talentos: Arma de fuego +1, Arma cuerpo a cuerpo +1, Pelea +1.

EL PREDICADOR
(CLINT, ANGEL DE MIKEL DE GRADO 3)

Pues eso, Clint Eastwood.
FU 5,
VO 4,
AG 5,
PE 4,
PR 4,
AP 6,
PP 48

Talentos: Esquiva +3, Carrera *+1*, Seducción +3, Esquiva +2, Arma Corta +3, Pelea +2, Armas de mano +2, Liderar grupos *+1*, Montar a caballo *+1*, Actuar +2.

Poderes: Combate +3 (346), Aturdir (116), Control de humanos +2 (361), Conversión +2 (256), Inmunidad +3 (225), Leer los sentimientos *+1* (324), Desplazamiento temporal (336), Puñetazo (112), Cobertura (no le funciona en esta marca del pasado) (234, estrella de cine), Detección del mal *+1* (311), Detección del peligro *+1* (315), Teletransportación *+1* (331).

Es evidente para cualquiera que Clint tiene también el grado *1* de Lauren (para que engañarnos, el grado se inventó para él).

Si Clint se convierte en arcángel, su campo será la conciencia y estas serán sus características especiales, menos los poderes que quedan a elección del DJ, quién debe asignarlos según lo que piensa que Clint encontraría más adecuado para el alma del ángel en cuestión:

Recuperación: Por criatura maléfica vencida (no necesariamente muerta) *+1*. Por humano devuelto al recto camino +2. Promoción ¡1886, tras el módulo!

Apariencia y comportamiento
Físicamente, Clint es como Clint Eastwood, viste sobrio y clásico pero le gusta la ropa tejana. Es un ángel muy serio, pero tiene golpes de sentido del humor que salen cuando menos se espera. Tiene debilidad por proteger a los grupos de marginados y en el fondo es un poquitín sensiblero y romanticón.

Rol: A diferencia de Mikel, Clint no cree en el combate como solución única, aunque ha probado repetidas veces que si se llega a las bofetadas es el primero en repartir. Con razón algunos de los ángeles a su servicio pueden terminar siendo integristas, pero su actitud ante el pecado es más tolerante que la de muchos (lo que no quiere decir que sea factible corromperlo). Simplemente, piensa que lo que cuenta es la intención. Además, nada le gusta tanto como ver que los humanos son felices a la manera yanqui (maridito, hijitos, libre empresa).Protege especialmente a las víctimas del delito.

Posibilidades de intervención: 4

Que piensa Clint de...

Los seres humanos: Hay que protegerlos, pero son un poco autocomplacientes. Los animales: Herramientas útiles de vez en cuando.
La violencia: El fin justifica los medios.
La política: A veces es útil, pero la burocracia es repugnante.
El orden y la disciplina: Son buenos, pero hay que saber cuando romperlos.
Los Arcángeles: Buena gente, aunque más de uno no sabe en qué tiempos vive. Mis servidores: Tienen mi confianza.

Distinciones concedidas por Clint

«Servidor de las víctimas» Este poder sirve para poder localizar a la víctima de un delito en el radio de 2Km.»
«Amigo de los guardianes de la ley» Permite localizar y establecer una relación de simpatía con cualquier servidor de Dios en un radio de 2Km.»
«Señor del recto camino» Permite al ángel evitar actuar en desacuerdo con los intereses celestiales por desconocimiento de la situación.»

Relación con otros arcángeles:

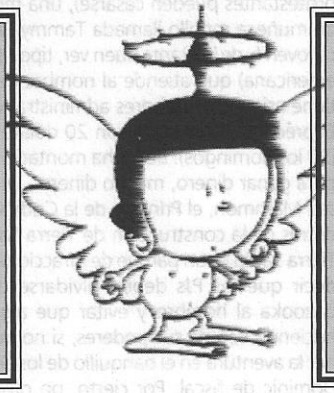
Hostil: Daniel (es su antítesis), Jano, Novalis.
Asociados: Lauren, Mikel, Blandin.
Neutrales: El resto.

Componentes de invocación:

(1) Un sombrero de cowboy (2) Las películas de «Harry el sucio» (3) Arena del desierto de Almería (3) Un revólver (4) Los puentes de Madison County.

JOSH LAHOOD

Malo como la tiña. Es clavado a Chris Penn antes de que engordara como un cerdo e hiciera «Reservoir dogs».
FU 2,
V0 1,
AG 2,
PE 1,
PR 2,
AP 2
Talentos: Minería +0, Arma de fuego +1, Pelea +1.



COY LAHOOD

Malvado, viscosillo y tacaño. Tiene mala leche.
FU 1,
V0 2,
AG 1,
PE 3,
PR 2,
AP 1
Talentos: Politiqueo corrupto +1, Minería +1, Arma de fuego +1.

Magna Veritas

LA VIDA ES COMO UNA CAJA DE BOMBONES

Por Teófilo Hurtado

Esta aventura está pensada como módulo introductorio para Magna Veritas. Si tus personajes no son tan novatos como las características presuponen, puedes ponérselo un poco más difícil con Demonios de mayor poder. Por cierto, esta historia se basa en el capítulo 7 de «Gump&Co.», de Winston Groom

Forrest, Ángel de Cristopher de Nivel 3, acaba de salir (por los pelos) de un buen lío. Oliver North (un demonio de Malfás no muy inteligente pero indudablemente eficiente) lo embrolló para que vendiera misiles a Irán a cambio de rehenes (si, el asunto del Irangate que tanto incomodó al pobre Ronald Reagan). Como Jomeini se quedó con los misiles y los rehenes, el Tribunal Supremo de los Estados Unidos se cebó en el cerebro de la operación... el soldado Forrest Gump (la Justicia siempre triunfa, que diría Dominic). Y hablando de Dominic, este tropezón era la excusa perfecta para empapelar a uno de los Ángeles que peor le caen, ya que si por algo se caracteriza Forrest es por su falta de discreción. Iba a exponerle sus quejas al jefe, pero Khalid defendió vehementemente a Forrest, por lo que Dios desestimó la protesta. Forrest, que en estos momentos se encuentra en la cárcel, ha recibido una segunda oportunidad. El reverendo Jim Baker, un pastor protestante, le ha elegido para participar como animador en un parque temático bíblico. Está por ver si el empleo le va a durar al menos hasta el mes de cobro...

Como pueden participar los PJs

Si los Ángeles ya son viejos conocidos, puedes obviar estas opciones e integrarlos en la historia de la forma que más te apetezca.

Pero si están en sus devaneos iniciales, no estaría de más que ofrecieras a cada uno una razón distinta para meterse en la historia. El parque es grande, y allí pueden conocerse de muchas formas...

- Cristopher quiere que los PJs vigilen estrechamente a Forrest. Es uno de sus mejores agentes, pero su enorme inocencia hace que lo engatusen de mala manera (como hizo Oliver North).
- Dominic ha ordenado a sus agentes que no se aparten ni un minuto de Forrest. Un tonto como él puede fácilmente volver a cometer un error, y entonces Dios ya no tendrá excusas para perdonarlo.
- Khalid, agradecido a Forrest por los servicios prestados (¡misiles nucleares para su querido Jomeini!), enviará a sus Djinns para evitar que Dominic lo meta en líos.
- Juan teme que Forrest se cargue el parque. Tiene justa fama de destrozón (se cargó un revolucionario sistema de energía renovable mediante cacas de cerdo a lo Mad Max que inventó su hijo). Este parque temático ha costado mucho dinero a la causa del Bien para que un paleto de Alabama lo haga añicos.

En cualquiera de estos casos, sus superiores exigirán a los PJs un informe completo y detallado de las actividades de Forrest, así como de las suyas propias, para evitar en lo posible que se descontrole la situación (lo que extrañamente suele pasar siempre con Forrest).

Puede haber otros motivos. Quizá los Ángeles de Juan, Novalis, Marco o Mikel trabajen en el parque (como mecánicos, jardineros, contables o guardias de seguridad y descubran a Forrest por casualidad al mostrar inadvertidamente su aura angélica. Los siervos de Cristopher no se perderán la ocasión de pasar unos días en una Disneylandia bíblica... y en realidad, ¿qué Ángel lo haría?

Tierra Santa, provincia de Carolina del Sur

Este parque temático ha sido construido por el reverendo Baker en unos terrenos de su propiedad en Carolina del Sur. Se trata de un ambicioso proyecto, inspirado sin duda por el Arcángel Marco, que convierte a Disneylandia en un circo de provincias.

Para que el proyecto sea lo más rentable posible, Jim Baker utiliza como animadores a presidiarios. Así se gana el afecto de la comunidad con obras de caridad y se ahorra pagar a la mayoría de sus empleados con la excusa de la reducción de penas.

La junta directiva del parque está integrada por Baker y su esposa (recordemos que los pastores protestantes pueden casarse), una mujer con cara de muñeca repollo llamada Tammy Faye. Una chica joven (y de bastante buen ver, tipo rubia macizota americana) que atiende al nombre de Jessica Han tiene asignadas «labores administrativas».

El precio de la entrada son 20 dólares por cabeza (30 los domingos). Baker ha montado este negocio para ganar dinero, mucho dinero ...y quizá al final sea Mammon, el Príncipe de la Codicia, quien esté detrás de la construcción de Tierra Santa.

Tierra Santa es un parque de atracciones. Eso quiere decir que los PJs deben olvidarse de traerse el bazooka al hombro y evitar que alguien los vea haciendo uso de sus poderes, si no quieren terminar la aventura en el banquillo de los acusados ante Dominic de fiscal. Por cierto, no olvides que hay más Ángeles en el recinto además de ellos, la mayoría en el bando contrario, por lo que harían bien en tener cuidado si no quieren convertir Tierra Santa en una partida de Paranoia...

Las atracciones

Además de diversos servicios, como restaurantes de comida kosher, Tierra Santa ofrece a sus visitantes un vasto abanico de atracciones que recrean episodios bíblicos. Aunque parte del recinto aún no ha terminado de construirse, ya hay muchos espectáculos que los PJs pueden presenciar (e incluso participar, en algunos casos):

- Moisés y la zarza ardiente. Un tipo disfrazado del caudillo hebreo pulsa un botón y el zarzal estalla en llamas.
-Moisés entre los carrizos. Un muñeco de plástico se desplaza en una cesta por un Nilo simulado.

- La división de las aguas del Mar Rojo. Los turistas pueden pasar a pie enjuto por un lago gracias a un ingenioso sistema de drenaje. Cuando los maniquíes del ejército del Faraón van tras ellos, las aguas vuelven a caer, sepultándolos.
- La historia de Job. Todas las calamidades del poema aparecen reflejadas en esta espectacular atracción.
- Daniel en la fosa de los leones. Un domador doblega a un león (debidamente narcotizado), emulando al profeta.
- Jonás en el vientre de la ballena. Una gigantesca ballena mecánica se traga al profeta cobarde.
- La ascensión de Cristo a los Cielos. Unos arneses (que los visitantes pueden utilizar por la módica cantidad de 10$) elevan al Mesías a las alturas.
- David y Goliat. En esta atracción trabaja Forrest. Citándolo a él mismo, no hacen falta muchas luces para adivinar cual de los dos papeles le ha tocado.

David y Goliat

Ultimamente al pobre Forrest le ha caído la negra. El reverendo lo ha contratado para hacer de Goliat seis sesiones al día. Su David es un viejo conocido de la cárcel, un maníaco llamado Hinckley obsesionado con Jodie Foster (¡y quien no!).

El problema es que este «angelito» es en realidad un demonio de Baal con muy, pero que muy mala sombra. Este empleo es bastante humillante (¡y encima él hace de héroe bíblico!), pero por lo menos está libre para encontrar a su Jodie. Espera que aparezca por aquí un día de estos, y, si no lo hace (y no es que sea muy paciente que digamos) se enfadará y empezará a causar destrozos, que inevitablemente Dominic aprovechará para cargar en la lista de acusaciones contra Forrest.

Todo Paraíso tiene su serpiente...

Además de comer pan ázimo y maná con algodón de azúcar, las atracciones disponibles tienen unos cuantos secretos que los PJs pueden descubrir si prestan la suficiente atención. No todas esconden peligros, y en algunas no se puede hacer nada más que mirar plácidamente lo que ocurre, pero ¡qué sería de una partida de rol sin pistas falsas!

-Moisés y la zarza ardiente. Nada. - Moisés entre los carrizos. Nada.

- La división de las aguas del Mar Rojo. Kruk, un Demonio de Vapula, utilizó sus poderes de control para ensayar este sistema de drenaje, diseñado en colaboración con un Demonio de Vephar (que pue-

de aparecer en el escenario si tus PJs no tienen bastante). Sugirió al reverendo que contratara presidiarios para hacer de soldados del Faraón. Baker, hombre de escasa voluntad, accedió rápidamente. Jim ignora que son utilizados para estos fines, y el aspecto robótico de los soldados mientras están bajo control de Kruk hace que los turistas crean que sólo se trata de marionetas muy sofisticadas.

- La historia de Job. Por las insinuaciones de Winston Groom, algo me dice que al expresidiario que hace de Job lo torturan realmente. ¿Algún diablillo de Malthus? Supondremos que sí. En todo caso, en el quiosco de comida cercano a esta atracción sí que hay un Demonio de Malthus, Amkephas, dedicado a experimentos de guerra química y bacteriológica usando como conejillos de indias a sus clientes.

-Daniel en la fosa de los leones. Si los PJs investigan, averiguarán que el reverendo alquila los lunes por la tarde (cuando está cerrado el parque) al león y al domador del circo local. Eso es todo lo que podrán sacar de aquí.

-Jonás en el vientre de la ballena. El preso que hace de Jonás esconde en el interior del artilugio una pequeña bodega, y aprovecha para empinar el codo cuando la bestia mecánica se lo traga.

- La ascensión de Cristo a los Cielos. Nada, aunque probablemente serán 10 dólares más pobres después de investigar.

- David y Goliat. Ya hemos hablado de ello.

- El reverendo Baker. No está implicado (al menos voluntariamente) en los turbios asuntos de Kruk y Amkephas. Sin embargo, si los PJs hacen los deberes, podrían encontrarlo en su despacho preparando una nueva atracción con la señorita Jessica (Adán y Eva).

¿Y qué hacemos ahora?

Cuando los PJs lleven un par de días allí y presumiblemente hayan tomado contacto con Forrest, pueden ir surgiendo cosas que destapen los trapos sucios de Tierra Santa:

-Las madres de algunos niños protestarán por las blasfemias que sus hijos han aprendido de un Jonás evidentemente borracho (recuerda que los presos tienen prohibido el alcohol).

-Elifaz (si aún no has leído la Biblia, ¿qué haces arbitrando Magna Veritas?) pedirá ayuda a los espectadores: el preso que hace de Job se ha desmayado. Si alguno de los PJs es médico (o si tiene conocimientos suficientes de Medicina) sabrá que está enfermo, aunque no logrará saber de qué.

- Cuando los PJs presencien el espectáculo de las aguas del Mar Rojo, permite que pasen una tirada de Percepción difícil. Si lo consiguen, se darán cuenta de que o los muñecos están muy bien hechos, o son seres humanos bajo un hechizo de control (cosa que sabrán con seguridad si alguno de ellos puede usar ese poder).

-Aunque Hinckley es invulnerable a los poderes de Detección, basta con echar un vistazo a su sádico comportamiento para comprender que no es precisamente un angelito del Señor. Y esa manera en que mira una foto de Jodie Foster en «Taxi Driver» es francamente insana, incluso para un diablo. Si esto no te parecen pistas concluyentes, a ver como explicas que una piedra pueda dañar a un Ángel.

- El reverendo Baker, como hemos dicho ya, se entretiene en ponerle los cuernos a su santa esposa en su despacho. Está cerrado con llave, pero para unos Ángeles con poderes como Atravesar Muros, Apertura o Invisibilidad, eso no debería ser un problema (por cierto, si los PJs se ponen muy mirones y fracasan en la misión, quizá un defecto apropiado sea el 651 o el 663).

Cómo derrotar a Kruk

Una de las virtudes de este relativamente novato agente de Vapula es su inteligencia. Lejos de procurarse identidades ostentosas, aparenta ser un técnico de mantenimiento corriente y moliente, al que sin embargo se puede detectar con los poderes adecuados en las cercanías de la atracción.

Si se carece de estos poderes (o si no funcionan adecuadamente), una vigilancia intensiva de la atracción (después de cerrar el recinto, por lo que tendrán que esconderse) revelará que Kruk se dirige al lago para recoger a los «muñecos». Aunque no sabe nadar, no le hace falta con su poder de Anaerobiosis.

Si le siguen, los llevará a su caseta y allí empezará a someterlos a extraños experimentos químicos de reanimación (su libro de cabecera es "Herbert West»). Si lo consigue (por chiripa), puedes animar la partida con unos cuantos zombies...

Kruk es un mal luchador. Se defenderá de los ataques físicos, y si se ve en apuros recurrirá a sus rayos de energía, aunque no le gusta malgastar sus PP, prefiriendo huir. Si se le acorrala, combatirá hasta la muerte, aprovechándose de su poder de Dolor.

La paciencia de Job

Un Ángel de Guy puede, sin demasiado esfuerzo, diagnosticar que enfermedad padece el preso que hace de Job: se trata de una rara variante de peste bubónica. Un médico puede llegar a las mismas conclusiones con la tirada correspondiente, pero a él no se le ocurrirá como pudo contagiarse el presidiario. Y, desde luego, no podrá explicarse por qué esta enfermedad no muestra síntomas de ser contagiosa. Quizá a un Ángel si pueda ocurrírsele que todo esto es obra de un Demonio. Si se interroga al enfermo (puedes echarle un poco de teatro al asunto y hacer que muera durante la conversación), achacará sus males a algo que comió en el parque. Si se pregunta a sus compañeros de atracción, dirán que Job solía traerse la comida hecha, pero con una tirada de Discusión (con malus de una columna por su mala memoria) puede que Elifaz recuerde que hace un par de días se olvidó el bocadillo, así que fue al quiosco de comida que hay cerca de allí.

Una buena tirada de Detección del Mal señalará hacia allí como un detector de metales hacia Tony Stark. Si carecen de este poder e interrogan a Amkephas, pueden recurrir al de Detección de la Mentira cuando niegue que vendió un bocadillo de atún a Job hace unos días. Si todo esto falla, siempre pueden recurrir a una buena tirada de Camelar para liarlo un poco y que se le escape algo.

Si no consiguen descubrirlo, Amkephas se pondrá de todos modos lo suficientemente nervioso como para evitar durante un tiempo nuevos experimentos con la comida. Sin embargo, si los Ángeles sospechan, se enfrentará a ellos intentando contagiarles la sífilis después de lanzarles un puñado de bocatas de calamares con sus poderes telequinéticos.

Goliat venció a David

Cuando traben contacto con Forrest (y tarde o temprano lo harán, Forrest se empeña en contarle su vida a cualquiera que pase más de cinco segundos junto a él) se darán cuenta de los moratones que presenta su cuerpo. Dado que los PJs saben que es un Ángel, quizá les extrañe que un par de pedradas le puedan hacer tanto daño...

Forrest les explicará (nombrando unas D666 veces a su madre en el proceso) que conoció a Hinckley en la cárcel, que no dejaba de decir que quería conocer a una tal Jodie Foster, y que era un tipo muy raro y muy fuerte, casi tanto como los «despinochadores de Nebraska» (no te preocupes por quienes sean esos tipos).

Si algún Pj le hace ver que por muy fuerte que sea no puede serlo tanto como para herir a un Ángel con una piedra, puede que se le ilumine esa lucecita que dicen que tenemos en la cabeza y se le ocurrirá que Hinckley debe de ser un Ángel ...o un demonio.

Es posible que los Ángeles de Dominic sean reacios a colaborar con Forrest. Hazles ver que eliminar a un Demonio está por encima de los juego de poder de las Altas Esferas. Además, quizá no exterminar a un Demonio podría ser interpretado como colaboración con Satán, lo que pondría a los PJs en la lista negra de su propio jefe...



Los PJs podrán probar sus poderes de Detección con Hinckley. No funcionarán, claro. Quizá alguno pueda lanzar Agua Bendita. Este poder puede demostrar inequívocamente si alguien es o no es siervo del Mal. Si no pueden descubrirlo por estos medios, y le interrogan pacíficamente, se pondrá bastante nervioso. Empezará a husmear las faldas de los PJs femeninos (si los hay), y tras exclamar *«¡no eres Jodie!»* empezará a usar sus poderes de combate contra el grupo. Y si no hay chicas, dirá algo así como *«!Me c... en Robert de Niro!* y hará lo mismo, pero con más saña. Los PJs no contarán con la ayuda de Forrest. En cuanto se enzarcen en combate contra Hinckley, saldrá corriendo (y con sus poderes de Velocidad y Bote será difícil alcanzarle). No es cobardía, es que Jenny le dijo que nunca se hiciera el héroe.

Hinckley es bastante psicópata, pero también algo cobardica. Si se da cuenta de que lo tiene muy difícil, saldrá por piernas y tratará de esconderse, aprovechando la ventaja que le ofrece la multitud. Quizá tome un rehén y todo. De todos modos, su prioridad es huir y seguir buscando a su Jodie...

...Y puede que la encuentre. ¿No tenía una expresión un poco rara Anthony Hopkins en «El Silencio de los Corderos?

Si los PJs dejan pasar de largo su oportunidad de enfrentarse a Hinckley, los acontecimientos se desbordarán. Forrest, harto de que lo apedree, luchará al día siguiente contra él, lanzándolo por los aires hasta hacerlo estrellarse contra la ballena. Esto pondrá en marcha su motor, por lo que el cetáceo mecánico empezará a avanzar por el parque aplastando todo cuanto encuentre a su paso. Por si fuera poco, el Mar Rojo se desbordará, ahogando a unas cuantas docenas de metodistas japoneses que iban tras Moisés. Forrest saldrá corriendo, y en el camino descubrirá al reverendo conociendo (bíblicamente) a Jessica tras unos matorrales. En fin, un caos.

Animando un poco más la fiesta

Si quieres que tus PJs tengan más acción, o simplemente quieres despistarlos de la trama principal, puedes introducir alguna de las siguientes posibilidades en el módulo:

-Dos bandas de narcotraficantes eligen el parque de atracciones como escenario para llevar a cabo la compra de una importante cantidad de droga. La policía se presenta en el parque disparando para evitar el trato, alterando la paz del lugar (es un decir). Los PJs deberían procurar que la justicia triunfe, sin que ningún inocente resulte dañado. Recuerda que el personal del parque se compone básicamente de presidiarios, y alguno podría intentar quedarse con algo de la droga (o quizá toda).

- Se pierde un niño mientras visita el parque. Tras una intensa búsqueda, los PJs pueden encontrarlo sentado junto a Forrest, comiendo bombones y soportando el rollo del Ángel. Por cierto, si tardan más de media hora en encontrarlo, el niño sufrirá un empacho agudo de chocolate.

- El Papa decide visitar el primer parque temático bíblico del mundo. Convocatoria urgente de los PJs por parte de sus superiores: todo debe salir como la seda, el parque debe estar en perfecto estado de revista, o el jefe se puede enfadar mucho. Si el Jefe se enfada mucho lo pagará con los superiores de los PJs, y estos, a su vez, con los mismos PJs. Uno de los posibles desenlaces es que Forrest ofrezca uno de sus bombones al Santo Padre, caiga y le manche sus ropas blancas de chocolate, o que el Papa decida probar esa exquisitez de la cocina americana como los perritos calientes del quiosco de Amkephas...En fin, tú mismo.

- Como promoción de la última película de Jodie Foster, se organiza en el parque un concurso de dobles de la actriz y directora. Hinckley puede ir perdiendo los papeles progresivamente, y más aún si se hace público que vendrá la misma Jodie Foster a entregar los premios.

¿Hemos ganado?

Si los PJs tenían la misión de proteger a Forrest, el criterio de victoria es el siguiente:

- El parque es destruido: Defecto, y gordo.
- Hinckley logra escapar, pero el parque no es destruido: Victoria marginal.
- Hinckley es neutralizado sin hacer demasiado ruido: Victoria normal.
- Lo anterior más eliminar a los demás Demonios: Victoria total (y la felicitación de sus superiores).

Si por el contrario los PJs trabajaban para Dominic, el criterio es el siguiente:

- El parque es destruido: Victoria total y Defecto (Forrest se ha metido en un buen lío, pero los PJs se han pasado de la raya).
-Forrest no destroza el parque, pero Hinckley es neautralizado: Victoria marginal (ya habrá otra ocasión, y quizá Dominic vuelva a llamar a los (Js para aprovecharla).
- Lo anterior más eliminar a los otros Demonios: Victoria normal.
- Todo lo anterior más descubrir las irregularidades de Jonás y Baker: Victoria total (y 1 Grado de Dominic si procede).

FORREST
ÁNGEL DE CRISTOPHER
Algo lento de mollera (pero de Grado 3, ojo)

FUE 5,
VD 5,
AG 5,
PE 2,
PR 3,
AP 2,
PP 43.

Talentos: Carrera +3, Jugar al Ajedrez +3, Pelea +2, Esquiva +1. Poderes: Puñetazo +1 (112), Esquiva Acrobática +1 (115), Sueño +1 (132), Calma +21166), Voluntad Supranormal +3 (221), Detección del Mal +01311), Detección del Peligro +0 (315), Detección de la Mentira +0 (3161, Leer los Sentimientos +3 (3241, Bote +1 (333), Velocidad +3 (334), Control de Peces y Moluscos +3 (3661, Monomanía (634), Suerte (Especial). Forrest tiene además un Servidor de Dios especializado (el Teniente Dan, 525) y un Humano Bendito (Forrest Junior). Se cuentan para su cantidad de PP, pero no están disponibles en esta partida.

Equipo: Cota de malla, Espada a dos manos (que no sabe utilizar), unas zapatillas deportivas (que quedan muy vistosas vestido de filisteo) y una cantidad increíble de cajas de bombones.

KRUK,
DEMONIO DE VAPULA(Grado 1)

FUE 3,
VO 4,
AG W,
PE 2,
PR 5,
AP 2,
PP 19.

Talentos: Mecánica +3, Electrónica +2, Química +0.

Poderes: Energía +1 (123), Absorción de Voluntad +2 (141), Dolor +2 (1661, Anaerobiosis (216), Leer los Pensamientos +0 (323), Control de Humanos +2 (361), Invención (Especial). Equipo: Cinturón con Campo de Fuerza +0 1251) y Boomerang +0 (224).

REVERENDO JIM BAKER,
UN CURITA CAÑÓN

FUE 1,
VO 1,
AG 2,
PE 3,
PR 2,
AP 1.

Talentos: Camelar +2, Contabilidad (Precisión) +1, Recitar el Salmo 33 +2, Seducción +1.

Equipo: Biblia del Rey Jaime (con el interior hueco para esconder una caja de preservativos).

Nota: un par de minutos al día está controlado por Kruk. Luego no recuerda nada de lo que ha hecho, pero lo achaca a la edad. Tira 1D6 por hora: si no sale 1, está «administrando» a Jessica.

AMKEPHAS,
DEMONIO DE MALTHUS(Grado 1)

FUE 3,
VO 4,
AG 3,
PE 3,
PR 4,
AP 1,
PP 12

Talentos: Preparar Asquerosos Bocatas +2, Esquiva +1. Poderes: Telequinesia +0 (125), Enfermedad +1 1162), Inmunidad a Enfermedades y Venenos (212), Alimentación no necesaria (215), Infección +2 (Especial).

Equipo: 106 bocatas de calamares con ketchup y guindilla (no le hace ninguna falta usar el poder de infección para matar a alguien que se los coma.

HINCKLEY,
DEMONIO DE BAAL
Algo pasado de rosca (Grado 1)

FUE 5,
VO 1,
AG 4,
PE 3,
PR 4,
AP 1,
PP 12.

Talentos: lanzar +l, Arma de Mano +2, Pelea +2. Poderes: Garras +0 (113), Patas de Cabra +1 (114), Absorción del Dolor +0 (144), Armadura +0 (211), Indetección (222), Fuerza +1 (2411, monomanía (634), Arte de Combate +2 (Especial).

Equipo: Túnica, honda, 1D6 fotos de Jodie Foster y muchas, muchas piedras (je, je).


Ediciones
La Caja de
Pandora
Edición y distribución
de productos especializados
Líder
Aquelarre
Figuras de la Colección
"Criaturas de Leyenda"
El Señor de los Anillos
El Señor de los Anillos (cartas)
Star Wars
Star Wars (cartas)
La Llamada de Cthulhu
Mythos
RuneQuest
Stormbringer
Farsa's Wagon
¡¡Pídelos
en tu tienda
Habitual!!
Nephilim
Paranoia
In Nomine Satanis/Magna Verita
Ert
Take Your Daughter to the Slaughter
Espada y Brujería
Pelotón
No problemo
Cancionero Irlandés Vol. 1
Increíble Fondo de Cómics Zinco
(Superman, Batman, Lobo, JLA, Flash,etc.)
Y mucho más...
Ediciones La Caja de Pandora, S.L.
C/ Sant Hipòlit 20, 08030 Barcelona
Tel. 93 345 85 65 Fax. 93 346 53 62
www.cajapandora.com



DUNGEONS& DRAGONS

JORDI GIMENO Y ANTONIO CATALÁN

El Ducado de Sparkguard

El buque fantasma

Este es el primero de los módulos de D&D situados en el mundo fantástico de Irgolen, en, el país feudal de Thock Tanto el escenario como los diferentes módulos de que consta la campaña han sido creados por miembros de M&S.

Este escenario está pensado para un grupo de cuatro a ocho jugadores que estén familiarizados con el sistema de juego y que totalicen entre 8 y 14 niveles (por lo que la aventura debería ser para jugadores de 1er. a 3er. nivel). Se recomienda que en el grupo haya, por lo menos, un clérigo, un ladrón y un mago, buscándose el equilibrio con las otras clases. El módulo ha sido diseñado para el sistema básico de D&D, comercializado en castellano pero es fácilmente adaptable al sistema avanzado e incluso a otros juegos de rol fantásticos.

Boghaven

Los personajes llegan al atardecer a Boghaven para encontrarse con Sterwin , un viejo amigo de alguno de los PJ (eso deberá decidirlo el máster), al que éste, en una carta reciente, le comentó la posibilidad de encontrar trabajo para un grupo de aventureros como el de los jugadores.

Boghaven es un pueblo de unos 350 o 400 habitantes. Antaño fue uno de los puertos más activos de la costa, sin embargo, después de que los sedimentos arrastras por el río Selcton convirtieran en un pantano la zona circundante, lo que dificultó el acceso a la ciudad por el interior, y, más tarde, reducieran el calado del puerto, la flota comercial, Boghaven quedó reducida a media docena de barcas de pesca.

La posada del pueblo, «El viejo lobo de mar», aún goza de una bien merecida fama, y los pocos viajeros que cruzan la comarca suelen pararse a descansar en ella. Además, el pueblo tiene un templo, una herrería y un almacén donde todavía se puede encontrar bastante material. (Para propósitos del juego, en el almacén se puede comprar cualquier objeto de la isla de material con un coste de 25 monedas de oro o inferior).

El viejo lobo de mar

La posada es un edificio de dos plantas con la parte inferior de piedra y el piso de madera. Las habitaciones están en el primer piso, dedicándose la planta baja a comedor, taberna y cocina. Al entrar los PJ, hay unos diez o quince clientes sentados en mesas, y una media docena junto a la barra. El interior del local está bien decorado y el servicio es bueno. Se trata de una posada de cierta calidad con precios normales. La clientela es tranquila y poco dada al alboroto. Cualquier jaleo es rápidamente suprimido por Herbert, el dueño del local (Herbert es un guerrero de 39 años. FUE:17, CA:6, PV:21) al que suelen ayudar los parroquianos habituales.

Herbert es una persona muy amable con la clientela, si se le pregunta por Sterwing, responderá que ha salido con un grupo de aventureros y que, probablemente,

volverá en un par de días. Los PJ disponen de alojamiento pagado por 5 días.

Poco después de que entren los PJ en el local, llega un joven que se dirige a Herbert (éste suele encontrarse detrás de la barra). Lleva coraza y espada y pregunta por el duque. Herbert le indica uno de los reservados y se va. Si preguntan, les dirá que se trata de Konrad de Bleris, señor del pueblo de Beaumont, del cual dicen que está a punto de, prometerse con la hija del duque, Irina.

El duque de Sparkguard, Arthur Fansworth, es un anciano renqueante (Cuenta como un humano normal) que está en un reservado. Junto a él están su hija Irina, una joven muy hermosa, y, en la mesa de al lado, cuatro guardias (Guerreros de 1ª, con cota de mallas, escudo y espada. CA:4, PV:9). Durante la velada, los PJ pueden intentar hablar con alguno de ellos. Konrad se muestra amistoso (especialmente con los PJ de sexo femenino, es todo un caballero). El duque eludirá, educadamente, cualquier conversación con desconocidos e Irina, por su parte, charlará animadamente e incluso bailará (hay un conjunto de músicos) con cualquier PJ (de sexo masculino) con un carisma alto y de trato educado. Los guardias, por su parte, están de servicio, por lo que no beben ni hablan con extraños.

Al anochecer estalla una tormenta que va creciendo en intensidad. Algo más tarde, el duque y su hija se retiran a sus habitaciones. Aproximadamente una hora más tarde, mientras los PJ todavía están en la sala de la posada, entra en ella un aldeano herido, sangrando abundantemente que grita, por encima del ruido de la tormenta "EL BUQUE FANTASMA ESTA AQUI».

El buque fantasma

Por detrás del hombre herido se ve aparecer un esqueleto (este es el nombre del monstruo, el máster puede limitarse a describir el aspecto que tiene, nada bueno, por cierto) que, al ver la posada llena de gente, retrocede y se interna en la noche antes de que nadie Pueda reaccionar. Konrad toma la iniciativa grita «¡ A por ellos!», y sale a la calle, seguido por los guardias y todos los parroquianos armados. El resto, excepto Herbert y el cocinero, huyen presos del pánico.

Los PJ pueden elegir entre unirse a los que han salido a combatir o quedarse en la posada, en ambos casos pueden ser atacados.

> Si se quedan dentro: 2 tiradas, encuentro en 1-4 en 1D6.
> Si salen: 3 tiradas, encuentro en 1-5 en 1D6.

En el pueblo todo es desorden y confusión, nadie sabe exactamente qué está pasando. Hay gente que huye, otros se esconden y algunos, pocos, que pelean. El máster debe procurar que los PJ se vean envueltos en la confusión y el terror de los lugareños, es interesante que le dé un cierto colorido al asunto: monstruos atacando a seres indefensos, zombies atravesando contraventanas, gritos de pánico, necrófagos en pleno banquete...

Tipo de encuentro: Tirar 1D6 por encuentro.	
1-2	8 esqueletos (CA:7, PV:6, D:1-6)
3	6 zombies (CAB, PV:10, D:1-8)
4	2 necrófagos (CA:6, PV:11, D:1-3/1-3/1-3 + Esp.)
5	3 trasgos (CA:6, PV:6, D:1-6. Tesoro 15 me.)
6	1 ghoul (CA:6, PV:16, D:1-10, mandoble. Tesoro: 100 mo. y una gema de 500 mo.)

Los monstruos; excepto los necrófagos, no se dedican a acorralar a sus víctimas, sino a crear una «diversión». En un momento dado, a discreción del DM, se retiran hacia el puerto y reembarcarán en su nave sin que se les presente ninguna oposición seria. Si los PJ intentan detenerlos, desde el barco dispararán un ballestón cada 2 asaltos (1-10 de daño, como si lo hiciera un monstruo con dos dados de golpe).

El rapto

Al regresar a la posada (si han salido de ella, claro) se encontrarán con Konrad, que ya a vuelto. Si no han salido, éste llega el poco rato de haber terminado el combate. Al momento siguiente, oirán ruido de combate en el piso superior. Al subir verán al duque enfrentado a 3 trasgos (CA:6, PV:7, D:1-6, tienen una poción de curación y 18 mo.) Tras acabar con los trasgos, Konrad y el duque entran a la habitación de Irina (los PJ que hayan subido, se supone que los acompañarán). En la habitación está Herbert, el posadero, herido y en el suelo, combatiendo todavía con un trasgo (PV:4). Irina no está (Ha sido raptada por el resto del grupo de monstruos). El trasgo que combate con Herbert le atacó por sorpresa cuando entró.

El duque le dice a Konrad que, si rescata a su hija, no sólo le concederá su mano, sinó todo el ducado como dote.

Konrad, visiblemente emocionado, pedirá ayuda a los PJ (Es improbable que pueda llevar a cabo la misión el solo, y su feudo se encuentra a demasiada distancia para poder pedir ayuda). A cambio, les ofrece un paga de 500 monedas de oro y la posibilidad de quedarse con todo el tesoro que se encuentre. Si los PJ acceden, el duque hará que el clérigo local cure a los PJ heridos (dispone, en ese momento, de dos conjuros de curación de heridas leves).

Konrad de Bleris

Konrad es un guerrero de 5º nivel (F:17, I:16, S:13, D:14, C:16, Ca:16, PV:37, CA:O con un a coraza mágica + 1). Es de alineamiento caótico, aunque se comporta como si fuera legal. Tiene una espada mágica + 1 que puede hacer un conjuro de curación de heridas leves por día (eso no se lo dice a los PJ).

Durante la aventura, Konrad se comportará correctamente con los PJ, ayudando en todo. Como buen conocedor del terreno, sabrá adónde ir y qué hacer en caso de duda, asumiendo el liderazgo de la operación. Sin embargo, nunca irá delante en la formación ni atacará de forma directa a los monstruos líderes en los encuentros que haya, tampoco será atacado por ellos (El DM ha de procurar que este hecho no sea demasiado ostensible). Konrad se dedicará, en los combates, a atacar a enemigos de baja categoría. El poder de curación de su espada lo usará en él, procurando que los PJ no se den cuenta.

La persecución

Irina ha sido raptada por un grupo de trasgos aprovechando el desconcierto creado por los muertos vivientes. Según Konrad, deben de haber huido por la Carretera Vieja, ya que, con esa tormenta, es imposible que hayan ido campo a través por los terrenos de cultivo y, por otra parte, hay un puesto de guardia en la otra carretera, en el punto en que llega al río.

Los PJ pueden decidir el salir inmediatamente, de noche y con tormenta, o esperar a la mañana siguiente. Si salen de noche, se moverán más lentamente y no podrán ver las huellas. Konrad recomienda ir a pie, ya que con el terreno blando y teniendo que rastrear, los caballos serían más una molestia que otra cosa.

Sea como sea, los jugadores avanzarán a una velocidad máxima de 2 millas por hora, pudiendo el DM reducir esta velocidad según el equipo que carguen Y la circunstancia de los s PJ (tiendas, inspección más o menos detallada de la zona, etc...).

Al día siguiente sigue lloviendo hasta las 12 (amanece a las 6). Konrad cree, según las huellas, que los raptores están siguiendo la carretera. Media milla antes de llegar al bosque, encuentran en un arbusto un trozo del vestido de Irina.

El bosque

A1 llegar al bosque, en el punto (A) (ver el mapa), aparecerá un grupo de jabalíes que ataca a los PJ (3 Jabalíes, CA:7, PV:12/14/10, D:2-8). Están asustados y enfurecidos por la tormenta y no deberán pasar moral, seguirán atacando hasta morir. Casi al salir del bosque, en (B), los PJ tropiezan con cuatro trasgos que corren huyendo de algo. Están automáticamente sorprendidos durante 2 asaltos. Dos de los trasgos han tirado sus armas en la carretera. Los otros dos llevan espadas cortas (CA:6, PV:S, D:1-6, Tesoro total 25 mo. y una gema de 100 mo.) Están asustados de algo que hay más allá, aunque no saben de qué se trata. Uno de los trasgos tiene las orejas grandes, de un par de palmos, por lo menos.

Tras acabar con los trasgos, los PJ podrán ver, en un claro un poco más allá, dos cuerpos tendidos, un elfo y un humano, al que pueden reconocer como Sterwing. Antes de que puedan comprobar si están vivos o no, el grupo es «atacado» desde la espesura. Se trata de Sprites, que creen que se disponen a saquear los cuerpos. Los Sprites usarán sus hechizos, empezando por aquel personaje que parezca más poderoso, siguiendo con un mago o un Elfo. Los efectos de su magia quedan

a la discreción del DM: convertir una espada en un ramo de flores, hacer crecer el pelo, cambiar de color al personaje (se recomienda el rosa con rayas verdes)... Sin embargo, en cuanto se den cuenta de las buenas intenciones del grupo, retirarán sus maldiciones (El DM debe evitar cualquier tipo de enfrentamiento armado en este momento) y pedirán excusas; así mismo, acosarán a preguntas a los PJ acerca de lo que hacen por aquí y cuáles son sus intenciones. Por su parte, ellos no han visto nada a parte de los trasgos que mataron a Sterwing y su compañero. Sólo saben que las colinas están habitadas por trasgos y muertos vivientes, y que el buque fantasma aparece, de tarde en tarde, en la Punta Sur (Ver mapa de la zona).

Si ningún PJ lo hace, Konrad sugiere registrar los cadáveres. Al hacerlo, encuentran los siguientes objetos: Espada + 1, + 3 contra muertos vivientes. Anillo de caminar sobre el agua. Maza + 1. Un pergamino con los conjuros de clérigo: Bendición y Curar heridas ligeras. 2 botellas de agua bendita. 50 mpt. 75 mo. Dos gemas de 100 mo.

También encuentran un plano esquemático de la zona con una nota escrita con mano apresurada:

> «El barco se refugia en la cueva. Derek y Thomas entraron por arriba mientras yo caminaba hacia el barco. Los esqueletos que lo manejan son inofensivos y parece que saben llegar solos hasta su guarida. Es una isla, pero no se cuál, pues estaba escondido. Un trasgo y un humano hablaron del secuestro de alguien, así que, al regresar, salté del barco y fui a buscar a Krell, que estaba con el equipo. Nos siguen, hay que avisar al duque..."

así acaba el mensaje

En el plano está reflejada la cueva y hay dos «G» marcadas en ella (Indican los dos puestos de guardia).

Konrad insistirá en ir a la cueva y tomar el barco, ya que Irina debe estar en esa isla.

Punta Sur

Punta Sur es un cabo formado por colinas casi desprovistas de vegetación, que se agrupan formando un risco montañoso al llegar al mar. La Carretera Vieja atraviesa estas colinas, por lo que el llegar hasta el cabo (y la cueva) es una tarea lenta y pesada. Si los PJ siguen el mapa, avanzarán a razón de media milla por hora. Si siguen la costa, se moverán una milla por hora, pero serán descubiertos automáticamente por los puestos de guardia.

Hay dos puestos de guardia (las «C» del mapa) con 8 trasgos en cada uno (PV:7), armados con espada corta y arco corto. No tienen tesoro. En caso de combate, utilizarán sus armas de tiro mientras sea posible, concentrándose cada 2 trasgos en un sólo blanco. En el tercer asalto, uno de ellos tratará de retirarse para dar la alarma. Si esto ocurre, los restantes puestos no podrán ser sorprendidos y sorprenderán con 1-3 en ID6.Antes de llegar al risco, «D», los PJ tendrán un encuentro con dos serpientes corredoras gigantes (CA:5, PV:9, D:1-6 y CA:5, PV:14, D:1-8). La más grande tratará de sorprender al último miembro de la formación, mientras que la segunda atacará en el siguiente asalto, intentando sorprender a uno de los que no está combatiendo (durante el 1er. asalto, permanecerá oculta).

Al llegar al lugar marcado en el mapa, casi en la cumbre del risco, se ve un agujero de unos 40 pies de profundidad por el que apenas cabe una persona; hay una cuerda colgando de él. Los PJ pueden suponer que la dejaron los compañeros de Sterwing.

La cueva

Los PJ pueden bajar por la cuerda o rodear el risco y descolgarse hasta la entrada por el mar. Si hacen lo último, tiene cada uno una posibilidad sobre 6 (1 en 1D6) de caer, lo que le provocará una herida de 1D10 puntos de daño. Si el que ha caído estaba asegurado por más de un compañero, no pasa nada, pero si son varios los que caen o sólo hay uno para aguantar, el/los que sujeta(n) deberá(n) sacar su fuerza o menos en 1D20 para evitar el ser arrastrados por la caída. Si alguno cae, aunque sea sujetado, alertará de forma automática el puesto de guardia que está en la cima del risco (8 trasgos, CA:6, PV:7, armados con espada corta y arco corto), que arrojarán rocas para provocar una avalancha sobre el grupo (una roca por asalto, D:1-8 si impacta y 10% de provocar la caída de los que estén en la zona de impacto. Tirada de salvación contra varitas para evitar caer y recibir la mitad del daño.

Si los PJ deciden bajar por el agujero y usan la cuerda que. ya está colocada, hay un 5% de posibilidades de que se rompa (1 en 1D20).

La descripción de las zonas de la cueva es la siguiente:

(1) Es el lugar donde desciende la cuerda. Es la guarida de un Cieno Gris (CA:8, PV:15, D:2-16) que atacará al primero que baje. Sólo puede bajar una persona por asalto. Tiene un tesoro de 5 gemas de 100 mo. y una estatuilla de piedra de unos 25 cm. La estatuilla es un objeto mágico: Una vez al día, al pronunciar la palabra "Farandal", que está escrita en su base, se convierte en un guerrero, con espada a dos manos que ataca como un monstruo con 4 dados de golpe y las siguientes características: CA:3, PV:30, D:1-10 +3, con un +3 también al impactar. Tarda un asalto en activarse, y obedece las órdenes de aquel que haya pronunciado la palabra. La duración es de 6 + 1D6 asaltos, tras los cuales vuelve a su forma original. Se regenera 2 puntos de golpe por día. Si, en algún momento, recibe más de 30 puntos de daño, quedará destruido.

(2) Es la caverna central, en el techo hay 35 murciélagos (CA:6, PV:1, Ataque = confusión) y 3 murciélagos gigantes (CA:6, PV:9, D:1-4) que atacarán si los PJ avanzan con algún tipo de luz o haciendo ruido. Estos monstruos carecen de tesoro.

(3) Es el cubil de 7 necrófagos (CA:6, PV:8) que sólo salen de noche. De día sólo atacarán a los PJ si éstos entran, y los perseguirán hasta (2). De noche pueden estar en (2):30%, (3):50%, o (4):20%. Su tesoro consiste en 55 mpt., 45 mo., 750 mp., 3 gemas de 100 mo., un escudo mágico + 1 y 10

(4) Es una playa en forma de cala, usada como fondeadero por el buque. En ella hay un bote, bajo el cual tiene su guarida diurna un lagarto gecko (CA:5, PV:14, D:1-8). Su tesoro, oculto bajo el bote, consiste en un pergamino con tres conjuros de mago: Proyectil mágico, Escudo, Imagen espejo.

Se puede observar una escalera tallada en la roca que conduce al puesto de guardia. Tiene 5 pies de ancho y sube los 60 pies de altura hasta el puesto, allí los trasgos están equipados para dormir y comer. Tiene una hoguera de señales y dos linternas para avisar al barco si ocurre algo. Anclado en medio de la cala está el buque fantasma. En cubierta se pueden ver dos trasgos junto a un aparato parecido a una ballesta grande (el ballestón) y un esqueleto.

En ese momento Conrad se pronunciará.

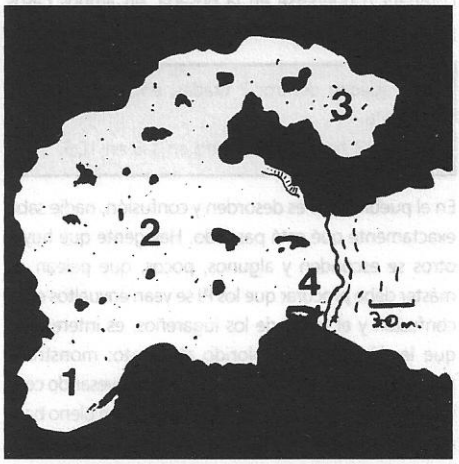
> "Ahora, sólo tenemos que tomar el barco antes que los esqueletos nos lleven a la isla".

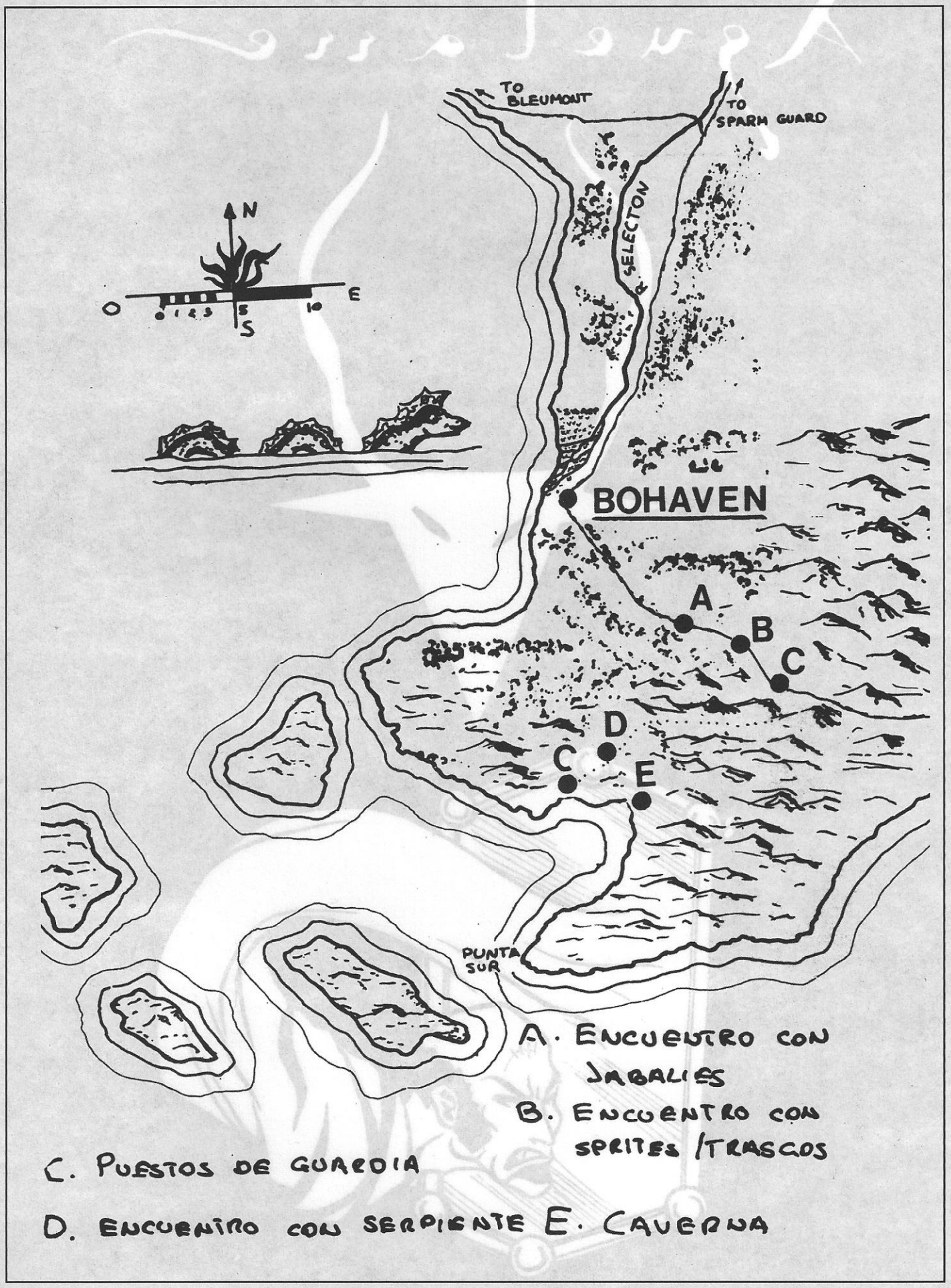
Los Pj. Podrán acercarse al barco utilizando varias estrategias. Bien el anillo de caminar sobre el agua, el bote de la cala o nadando hasta él. Una vez en el barco, se encontrarán que esta desierto a excepción de un par de esqueletos. Una vez superados los obstáculos y si los Pjs deciden investigar el interior del navio, encontrarán a Irina maniatada y amordazada.

Se presupone que los personajes podrán regresar sin mayores problemas.

Hasta aquí llegá lo que podría ser la primera-típica-partida-taberna-salva-princesas de toda un campaña. Los Pjs seguramente tendrán demasiados cabos sueltos y querrán investigar por su cuenta.

Irgolen, en, el país feudal de Thock aguarda.




TO BLEUMONT
TO SPARM GUARD
SELECTON
N
O
E
S
BOHAVEN
A
B
C
D
C
E
PUNTA SUR
A. ENCUENTRO CON JABALIES
B. ENCUENTRO CON SPRITES /TRASGOS
C. PUESTOS DE GUARDIA
D. ENCUENTRO CON SERPIENTE
E. CAVERNA

Aquelarre



por Samuel Rubio

EL DESPERTAR DE LA BESTIA

Módulo de Aquelarre para 3-5 Pj. Al menos uno de los Pj debería ser un mago medianamente experto, y otro tener un buen porcentaje en armas. Un grupo formado por un mago-alquimista, un guerrero-guardaespaldas y dos o tres criados sería ideal.

Nota de Ricard Ibáñez: A veces, en las Jornadas, Convenciones o Días de Juego te suceden cosas raras. Apenas me sonroja ya que me hagan firmar ejemplares de mis libros o de hojas de personaje de Aquelarre y a veces sucede que el tipo en cuestión (normalmente más apurado y sonrojado que tú) charla contigo cinco minutos hablando del aspecto tal o pascual del juego. Lo que ya no es tan normal es que te saque de la carpeta un módulo excelente, pulcramente impreso, y que tras charlar un rato contigo se largue sin decirte su nombre (y sin que, tonto de mí, se me ocurra preguntárselo). Y esta es la historia de esta aventura. Espero que os guste tanto como me gustó a mí. Y si el autor de ella lee estas líneas, por favor, que se ponga en contacto conmigo. Me encantaría conocer su nombre (y ya puestos, tomar unas cervezas juntos).

Introducción

Comarca de los Monegros, Aragón, Diciembre de finales del siglo XIV

Los Pj se encuentran viajando en el Camino Real de Lérida a Zaragoza, con una tormenta de nieve encima de sus cabezas y con el famoso viento del Moncayo (ese viento frío, fuerte y seco que azota el rostro y casi impide caminar) acompañándoles desde que salieran de Peñalba. No les queda más remedio que buscar una posada en la que refugiarse. Por suerte, pronto se encontrarán con las primeras casas de la aldea de Bujaraloz, donde se encuentra una posada que ostenta el nombre de Posada de San Jorge y el Dragón.

La posada de Jorge

Se trata de un edificio de dos plantas, relativamente bien cuidado (lo cual quiere decir no demasiado derruido). Al abrir la puerta, se encontrarán con una docena de personas que están comiendo y bebiendo. No es que hagan demasiado ruido, pero callarán en un silencio sepulcral cuando aparezca el grupo en el umbral, calado hasta los huesos. La sala, en penumbra, está llena de humo, debido a la chimenea, (que al parecer no tira demasiado bien) pero está agradablemente caldeada. Tras unos segundos de embarazoso silencio, un hombrecillo regordete, con una sonrisa de oreja a oreja les dará la bienvenida con unas palabras similares a estas: «Bienvenidos a mi humilde posada, honorables viajeros. Pasad y poneos cómodos». Dicho esto se girará hacia sus clientes y les gritará ;Venga, haced sitio junto al fuego a estos viajeros! ¿No véis que están muertos de frío? El posadero, que dice llamarse Jorge, ofrecerá a los Pj las viandas propias de cualquier taberna: vino tinto de la comarca, áspero y reconfortante, calentado al fuego con clavo y miel (3 croats de plata la jarra); potaje de verduras con una pizca de carne para darle sabor (2 croats la escudilla); aves de caza o de corral asadas en espetón al fuego (5 croats la pieza), o algo de queso de cabra y pan (1 croat) si sus bolsas andan escasa de fondos. Una jarra de leche cuesta igualmente 1 croat, el agua del pozo es gratis y dormir en la sala común también (siempre que se consuma algo, si no habrá que hacer algún trabajillo en la posada para ganarse la hospitalidad). Dormir en la habitación comunal del primer piso cuesta 10 croats de plata, dormir en una de las tres habitaciones individuales cuesta 2 Florines de oro.

Uno de los parroquianos, algo más que achispado por el vino caliente, soltará una risotada y dirá: «;Por Dios, Jorge! ¿Cómo te atreves a intentar hacerles tragar a esos viajeros las bazofias de tu mujer? ¡Si todos sabemos que cocina igual que un burro con las cuatro patas rotas y colgado boca abajo! Los presentes (Jorge incluido) lanzarán una larga carcajada celebrando la ocurrencia, excepto una mujer bastante recia que avanzará a grandes zancadas hacia el «gracioso»... y lo tumbará de un soberbio puñetazo. El infeliz rodará hasta los pies de los Pj, donde quedará inconsciente, mientras los clientes ríen más fuerte aún si cabe.

Palabras al calor de la lumbre

Tras todo esto, el ambiente se habrá relajado bastante, a no ser que los Pj vayan excesivamente armados o se comporten de manera altanera o descortés. Una tirada de Psicología o simplemente ser de origen campesino identificará a la mayor parte de los presentes como aldeanos, sencillos y rudos, como la tierra en la que trabajan. Mientras comen y beben los Pj pueden, si lo desean, entablar conversación con ellos. Por cierto, las palabras del borracho no eran verdad, la comida no es manjar de los dioses pero está bien cocinada y es abundante.

Los de la aldea de Bujalaroz se dedican a cultivar la tierra, que es muy pobre, pues el agua de la comarca es escasa. Por eso casi todos redondean sus ingresos cortando y vendiendo leña, lde pino y coscojo) que aunque de mala calidad es abundante en estos montes tan agrestes. Pero ser pobre tiene sus ventajas, añadirán con sorda filosofía, pues al menos no hay señores feudales que vengan a hacerles la puñeta.
A su vez, los aldeanos preguntarán a los Pj notícias del exterior, sobre cómo van las cosas en las tierras del Principado y qué hace el rey. Después, la conversación decaerá y se hará un largo silencio, solamente roto por el crepitar de la leña en el fuego. Para distraerse, alguien, una voz en la penumbra, empezará a contar historias y leyendas. Los Pj pueden participar en la conversación, contando algunas de sus aventuras o (si sacan una buena tirada de Leyendas y otra de Elocuencia) contando a su vez alguna de su tierra (el Dj puede inspirarse en alguna de las leyendas que aparecen en la pág. 81 del manual -2ª edición- o en alguna publicada en otros suplementos

El nombre de la posada

Una de las leyendas que se contará es la que da nombre a la posada, la leyenda de San Jorge y cl Dragón:

Se dice que una ciudad catalana estaba oprimida por un malvado Dragón, que cada año exigía como sacrificio a una doncella para no destruir la ciudad entera. Así pues, existía 1a costumbre de realizar un macabro sorteo entre las jóvenes, para ver a cual le tocaba sacrificarse por todos. Aquel año 1a suerte (mejor dicho, la desgracia) *había caído* sobre la bija del rey de la ciudad. El hombre, desesperado, decidió hacer una proclama pera encontrar a alguien lo bastante valiente para enfrentarse al Dragón. La recompensa sería la mano de su propia hija, que ofrecía a quien exterminase al monstruo. Solamente un joven caballero llamado Jorge, que apareció de la nada, acepó el desafío. El tal Jorge (en realidad, San Jorge en persona) consiguió derrotar al Dragón tras una cruenta batalla. Se dice que allí donde murió el Dragón nació un rosal con unas rosas tan rojas como la sangre. Evidentemente, el caballero desapareció tan misteriosamente como *había llegado* ....



Uno de los parroquianos, en tono zumbón, le lanzará una puya a Jorge, mientras le hace un guiño a los Pj: Pero tú sabes algo más de esta historia, verdad Jorge? El posadero, muy serio, moverá la cabeza y dirá: Bien os *podéis* reír si queréis, pero lo cierto es que mi *padre* se llamaba .Jorge, y el padre de mi padre, y que en la familia siempre nos hemos ido pasando una espada que bien pudiera ser la del mismísimo San Jorge... ;Y menos bromas con lo que no entendéis, paletos!

Si algún Pj pasa una tirada de Leyendas recordará una extraña leyenda aragonesa, precisamente ambientada en estas tierras entre el Moncayo y los Monegros: Un joven caballero que vino del norte salvó a una familia de aldeanos de la persecución de un malvado ser, que

pretendía obtener 1a vida eterna a costa del hijo de aquella familia. En agradecimiento le fue revelado un secreto: el lugar contaba con el favor de las hadas y su reina le fue presentada, y le otorgó su bendición. Si preguntan sobre ella algunos de los aldeanos, los más ancianos, cabecearán y recordarán haberla oído, pero hace ya mucho tiempo. Hace tiempo que fue olvidada de la sabiduría popular.

Los restos de una leyenda

Cuando oscurece (es decir, a poco más de las 6 h. de la tarde) los parroquianos empiezan a marchar hacia sus casas. Al día siguiente hay que madrugar. Los Pj se quedarán solos en la posada, a excepción de otro forastero (un hombre casi anciano, de unos cuarenta años, con las lecciones típicas de los judíos), que está sentado en una mesa alejada, con una taza y un plato del que come sin prestar atención a lo que le rodea. Se llama David Ben-Ibraim, y es un buhonero judío (evidentemente) especializado en sedas y telas. Viaja hacia Zaragoza, y no intervendrá para nada en esta aventura a no ser que los Pj se metan con él.

En la sala también hay una muchacha de ojos claros y espesa mata de pelo negro, recogida en una trenza. Va cubierta con una túnica con capucha y hasta entonces ha permanecido silenciosa, en un rincón oscuro. Ahora, sin embargo, mirará intensamente a los Pj, y empezará a acercarse tímidamente a ellos. En esto aparecerá Jorge, con una jarra de peltre y algunos píncheles de madera, y que se pondrá a gritar a la muchacha «¡Sal ahora mismo de mí posada, bruja! ¡No molestes a mis clientes! Sin decir palabra, la muchacha saldrá de la posada, no sin antes dirigir una mirada cargada de promesas hacia el Pj más enamoradizo del grupo... ¡que tendrá que tener la sangre de horchata si no se levanta de un salto para seguirla!

Si los Pj le piden explicaciones al posadero, explicará que esa chica es muy rara, que tiene ojos de ángel y pelo de diablo. Solamente puede ser una bruja, y hay quien dice que ya ha causado un par de males de ojo. Él no cree mucho en esas cosas, pero por si acaso...

El bueno del posadero se encoge de hombros, e invita a sus clientes (los Pj) a una última ronda de vino. Una buena ocasión para que los Pj le pregunten (si lo desean) por esa espada que dice poseer. Jorge no tendrá ningún inconveniente en enseñársela. Es una espada muy vieja, no demasiado bien cuidada (de hecho, habría que templarla de nuevo en una herrería, pasando una tirada de Artesanía, para devolverle el filo perdido por los años. Si alguien la usa sin hacer eso, deberá restar -1 D4 al daño normal (1 D8+ 1) del arma). Si alguno de los Pj piensa que puede ser una espada mágica... se (levará un chasco. Es absolutamente normal. No obstante, cerca de la empuñadura tiene unos grabados bastante floridos, que vistos de cerca resultan ser una inscripción en latín. Descifrarlos exige tener un mínimo de 50% en Latín y Leer/Escribir. Dicen así:

Por su maldad, un alma fue castigada /gracias a un noble caballero, atrapada l por siempre en el vatio de la nada. / *No* busques el maldito espejo, l pues si atrapa tu reflejo, tu vida l en una eterna agonía se convertirá...

Jorge no se querrá desprender de ningún modo de la espada de sus antepasados, aunque no tendrá ningún problema en que los Pj copien la inscripción si lo desean.

La Propuesta

La supuesta bruja dice llamarse Helena, y si consigue atraer a alguno de los Pj lo llevará al pajar, donde muy mimosa le contará la siguiente historia: Ella no es bruja, aunque los de la aldea así lo crean, pero su abuela sí lo era. En los últimos días de su vida desvariaba acerca de una tumba en una colina situada a un par de días de marcha en la ruta hacia Sástago... en pleno corazón de la comarca. Por lo que pudo descifrar, es tumba de pagano, quizá moro, o más antiguo. Pero su abuela estaba segura de que estaba repleta de riquezas... y de saber. Por desgracia, los de aquí son muy supersticiosos, además de cobardes, y no ha encontrado nadie con suficientes redaños para acompañarla... ¿Acaso el Pj y sus amigos tienen lo que hay que tener?

La tal Helena en realidad es una Lamia llamada Astrega, fiel servidora de Lupus (el Lobo), un mago y brujo cartaginés adorador de Moloch (Agaliaretph). En los tiempos de los últimos romanos, antes de la invasión mora, este poderoso mago vivía en esta comarca, dejándola maldita para siempre. Finalmente fue encerrado en una cárcel mágica, y los hombres se olvidaron de él, salvo por oscuras referencias en varias leyendas. La inscripción de la espada de Jorge es una de ellas, y los Pj harían bien en seguir sus indicaciones, como luego se verá.

Helena/Astrega planea, ahora que el mundo se ha olvidado de su amo, liberarlo. Como no puede hacerlo sola, piensa que un grupito de forasteros puede serle útil. Para mantenerlos más atados, usará su hechizo de Atracción sexual sobre el que la halla acompañado al pajar. (Evidentemente, el Pj debería pensar que no hay nada mágico en ello, solamente el enamoramiento producido por una relación tempestuosa). La lamia, por su parte, se pondrá «manos a la obra» para tener a su amorcito satisfecho.

En caso que ninguno de los Pj pique (!Maricas!) Helena/Astrega se presentará por la mañana en la posada, mientras los Pj desayunan, y les propondrá el negocio a todos. Durante el viaje ya habrá tiempo de enamoriscar a uno o a otro...

La emboscada

Según «Helena», la tumba se encuentra a un par de días de marcha hacia el sur, por lo que el grupo se retrasará cuatro, como mucho cinco días en su viaje hacia Zaragoza. Pueden permitírselo, hace un día espléndido tras la tormenta y, aunque con frío y viento, se puede viajar bien. Así que lo más probable es que el grupo se ponga en marcha alegremente.

Cuando lleven un par de horas de ruta por el Camino Real serán atacados por un grupo de cinco bandidos. Se trata de campesinos de los alrededores, cuyas cosechas han resultado peores que de costumbre y asaltan de cuando en cuando a los forasteros para intentar evitar que sus familias se mueran de hambre. No son muy buenos guerreros, y tratarán de huir si los Pj demuestran no ser víctimas fáciles, pero cuentan a su favor con un perfecto conocimiento del terreno y con que van bien armados: Dos de ellos con arcos cortos (de cazador furtivo), el resto con hachas de leñador. Aquellos Pj que pasen una tirada de Memoria (bonus 45%) reconocerán a un par de ellos como parroquianos de la posada de Jorge. Si durante este u otros incidentes del viaje algún miembro del grupo queda herido, «Helena» usará su alto porcentaje en Primeros auxilios para cuidarle, reforzando su versión de que no es más que una pobre chica curandera medio bruja.

Tras este incidente, la jornada transcurrirá sin más contratiempos. El grupo pronto abandonará el Camino Real para internarse por una trocha bastante angosta, un viejo torrente ya seco que discurre hacia el sur. Esa noche tendrán que dormirla al raso, puesto que en esa dirección no hay ningún pueblo habitado hasta Sástago. La noche será muy tranquila, aunque aquél Pj que haya sido elegido como «objeto del deseo» por parte de Helena/Astrega es posible que la tenga algo más movidilla (el hechizo de Atracción Sexual sigue funcionando).

El bosque hechizado

Al día siguiente, «Helena» los seguirá conduciendo hacia el sur. El sendero atraviesa un espeso bosque oscuro, ominoso, de los que antaño dieran nombre a la comarca. No cantan pájaros en él, ni se ven rastros de ninguna criatura que lo habite, pero en un par de ocasiones los Pj tienen la sensación de ver, por el rabillo del ojo, ramas que se mueven a su lado, como si bestezuelas estuviesen acosándoles.

El grupo se pasará el resto del día avanzando por el bosque, y al caer la noche aún no habrá salido de él, por lo que tendrán que dormir nuevamente al raso. Aparentemente, la noche transcurrirá sin incidentes, pero al amanecer un miembro del grupo descubrirá que le ha sido robado algo de vital importancia y/o muy valioso (un talismán, por ejemplo). Sea como fuere, su pérdida debería justificar que el grupo se pusiese a buscarlo. Si los Pj se molestan en buscar un poco, encontrarán un rastro escandalosamente claro (bonus del 35%) *de unos pies diminutos* que se aleja del campamento. Aquellos Pj *que fallen* una tirada oculta de Leyendas identificarán el rastro como de Duendes o Hadas. Los que la pasen recordarán que las gentes *del Pequeño Pue*blo son muchas y muy nume-

rosas, y que no todas son excesivamente amigables...

El rastro (acompañado de tanto en tanto por una risilla juguetona y maliciosa, más que nada si los Pj no acaban de orientarse) conduce a una pequeña cueva, situada en la ladera de una colina rocosa de apenas una docena de metros de altura. Para entrar por la estrecha abertura hay que hacerlo de lado y solamente si el Pj en cuestión lleva una Armadura tipo 1 ó 2. Protecciones que abulten más habrán de dejarse fuera. «Helena» no acompañará a los que se metan dentro, afirmando que entrar ahí le da miedo... La cueva pronto se convierte en túnel, un túnel por el que los Pj deberán ir, ora a cuatro patas, r ora arrastrándose, y que poco a poco va descendiendo penetrando en las entrañas de la tierra. Por fin desemboca en una caverna de unos 6 m. (le alto por 15 de ancho. Del techo se filtra algo de luz solar, al parecer de algunas grietas o agujeros. La caverna tiene un aspecto tétrico y tenebroso, y huele mal. A madriguera de alimaña. Ahora la risilla es mucho más fuerte, y los Pj verán una pequeña sombra en un rincón.

La sombra empezará a avanzar hacia ellos, tomando forma. Una forma humanoide y grotescamente diminuta, de poco menos de un metro y que va murmurando algo: (tirada de I escuchar): *«Bien, bien, por fin Podré comer algo decent e incluso puede ser que tengan algún bonito tessoooroo»* A medida que se vaya acercando, la forma i r á creciendo de tamaño, un poquito cada paso, Fasta alcanzar casi los 4 m. de altura (tirada de RR, please). Aquellos que no pasen la tirada, además de ganar unos bonitos puntos de IRR, quedarán lo suficientemente aturdidos como para no reaccionar cuando el Follet (pues de ese bicho se trate) ataque al grupo. Evidentemente, la tontería se les pasará tras el primer asalto. El follet intentará eliminar a todos los Pj, pero como posiblemente estos no estarán de acuerdo, lo más fácil es que se ventilen al desdichado en menos de 10 asaltos o, en su defecto, traten de huir por donde han venido. Caso de que maten al monstruo, podrán registrar su madriguera: entre otras cosas encontrarán el talismán robado, una (lave de ¡oro macizo!, unas 400 monedas de plata de todos los reinos hispánicos y una pequeña jaula esférica de unos 10 cm. de diámetro, todo ello entre un montón de huesos humanos muy roídos, harapos, chatarra, restos de armas y armaduras y basura inútil. Al coger la jaula, una voz melodiosa (y femenina) suplicará a los Pj que, si no han venido a liberarla, acaben rápido con su tormento. Si algún Pj se decide a abrir la caja, o a mirar por entre los barrotes, descubrirá a un hada, atada en forma de aspa con un largo cordel (en realidad, uno de los pelos del Follet). Aquellos Pj que pasen una tirada de IRR, se atreverán a hablar con el hada, los que no la pasen solamente pensarán en huir de esa madriguera tan llena de criaturas malignas.
El Hada dice llamarse Blunda, y el Follet la capturó hace mucho, convirtiéndola en su esclava sexual y abusando de ella (reduciéndose) todas las veces que le daba la gana. Si los Pj la liberan, en agradecimiento, les entregará un talismán de Suerte, que además se activará cuando su portador lo necesite realmente (es decir, cuando el Dj lo considere oportuno) aunque el Pj no tenga el hechizo de activación.

Entre la chatarra de la madriguera los Pj pueden apañar una armadura de cotas de malla, muy gastada (resistencia 50), y un escudo viejo (resistencia 40).

«Helena» esperará al grupo sentada encima de una piedra, al parecer bastante preocupada. Una vez más, cuidará a los heridos lo mejor que pueda, en especial a su «amorcito».

La aldea de Zunayr

Los senderos por los que «Helena» guía al grupo los conducen a la salida del bosque. Allí los Pj tomarán un camino que en su día debió ser muy transitado, pero que en la actualidad se encuentra cubierto de malas hierbas. Como siempre, conduce hacia el sur. Si alguno de los Pj pregunta a dónde se dirigen ahora, «Helena» les responderá que hacia la aldeà de Zuhayr, que en su día fuera habitada por moros, pero que hace más de cien años que no vive nadie en ella.

El grupo llegará a las ruinas de la aldea casi al anochecer. Es posible que los Pj empiecen a protestar, pues «Helena» les dijo que la colina estaba a un par de días de Bujalaroz, y esta será la tercera noche que duerman al raso. Encogiéndose de hombros y poniendo cara de circunstancias, «Helena» les dirá que los bandidos y el Follet los han entretenido bastante, que las jornadas son más cortas en invierno que en verano y que, además, ella no ha ido nunca a esa tumba... solamente sabe lo que le dijo su abuela. Sea como fuere, ella le dijo muy claro que desde Zuhayr ya se veía la colina de la tumba... y en efecto, desde la aldea verán recortada a lontananza la silueta de una montaña bastante impresionante (no es precisamente un cerro, ni una colinita).

Los Pj tendrán que acomodarse en las ruinas de la aldea lo mejor que puedan. Por la noche, cuando menos se lo esperen, se llevarán la desagradable sorpresa de ser atacados por un gul (es que el pobrecito está más que harto de roer huesos después de tantos años sin que pase nadie por ahí). Posiblemente los Pj acaben alegremente con el bicho (hay que ver los dolores de cabeza que se lleva uno por querer variar un poco la monotonía de su dieta). Si el mago del grupo posee conjuros de Tercer nivel, y concretamente el de Visión de Futuro, sabrá que el componente material de dicho conjuro se halla en los ojos del pobre animalito.

La furia de los elementos

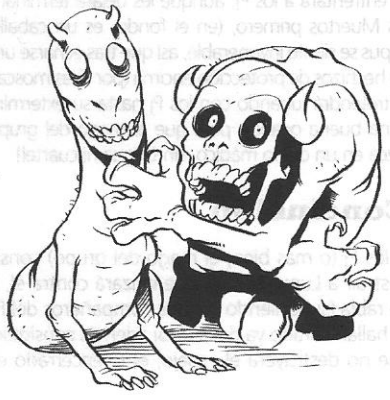
Al día siguiente los Pj, siempre bajo la guía de «Helena», se dirigirán hacia la montaña que surge en lontananza. Está más cerca de lo que parece, pero hacia medio día, el buen tiempo que les ha acompañado durante todo el viaje cambiará brúscamente, y una terrible ventisca se abatirá sobre el grupo, mentras la nieve cae cada vez más copiosamente a su alrededor. «Helena» dejará sorprendidos a los Pj por la cantidad de palabras malsonantes que partirán de sus dulces labios (palabras que herirían la sensibilidad del más rudo de los marineros). El único refugio al que pueden acceder es una vieja granja en ruinas que pueden detectar con una tirada de Otear, a la que deberán dirigirse lo más rapidamente posible, si es que no quieren coger una pulmonía o, lo que es peor, morir congelados (ver pág. 36 del manual).

La tormenta rugirá violentamente durante todo el día. A medida que pasen las horas, «Helena» se irá poniendo cada vez más nerviosa, furiosa e irritable, conteniendo a duras penas su impaciencia por proseguir el camino, ahora que están ya tan cerca de su objetivo. Si alguno de los Pj pasa una tirada de Psicología la notará ansiosa, con una excitación casi inhumana, animal, como la de las alimañas hambrientas al olfatear carne fresca. Si fallan dicha tirada (que deberá hacerse oculta) simplemente pensarán que la avaricia ha podido con el dulce carácter de la chica, y que está impaciente por llegar hasta los tesoros de la tumba.

La tumba

Veinticuatro horas después, la tormenta ha amainado lo suficiente para que el grupo pueda ponerse nuevamente en marcha. El sol aparece a intervalos en un cielo nuboso, y caen esporádicamente algunos copos de nieve. Hacia mediodía, llegarán a la base de la montaña, y Helena les guiará por un sendero bastante empinado, afirmando que la tumba, según lo que le dijo su abuela, se encuentra a media montaña. La subida será más penosa de lo previsto, y hasta el anochecer el grupo no llegará hasta el final del sendero, que termina en la entrada de una cueva. Dentro de ella los Pj, entre las naturales exclamaciones de alegría, encontrarán una puerta de metal dorado, sin adornos, que una tirada de Alquimia revelará que es de oro. Tiene una cerradura, en la que encaja a la perfección la llave encontrada en la madriguera del follet.

«Helena» apremiará a los Pj para que abran cuanto antes la puerta. Nada más metan la llave en la cerradura y la hagan girar, se producirá



un chasquido, y un rayo se estrellará contra la puerta, dejando a los Pj aturdidos unos segundos. Cuando se recuperen, verán que la puerta está abierta de par en par... ¡y que «Helena» ha desaparecido! Por cierto... tanto la puerta como la llave se han convertido en plomo, para mayor consternación de Pj avariciosos.

El interior de la caverna está totalmente a oscuras, por lo que los Pj deberán encender sus antorchas. Sólo entonces verán un largo túnel que se adentra hacia el corazón de la montaña. De él emana un intenso olor a putrefacción. De avanzar por el túnel, llegarán a una cámara excavada en la roca, que no parece en absoluto ser una tumba individual, ya sea de pagano o de cristiano, sino colectiva: ¡El suelo está plagado de restos humanos! Serán una media docena de cadáveres los que «adornan» la estancia, todos ellos en avanzado estado de descomposición. Por lo demás, en la sala solamente hay un objeto rectangular, de un par de metros de alto, adosado a una de las paredes y cubierto con un paño negro. Se encuentra justo delante del túnel, y «Helena» está a su lado. Cuando el Pj que vaya delante esté a punto de entrar en la estancia, sucederán varias cosas: La dulce muchachita lanzará un rugido animal, arrancará el paño negro... y el primer Pj se verá reflejado en el gran espejo que cubría el paño. Se oirá un rugido, como surgido del centro de la tierra, el Pj desaparecerá, y sus compañeros verán consternados como los cadáveres se levantan, colocándose entre ellos y Helena/Astrega, que revelará su verdadera personalidad de Lamia enseñando sus colmillos y revelando sus garras.

El despertar de Lupus

Mientras sus compañeros se entretienen con los muertos, el Pj se verá solo en una estancia igual a la que estaba, pero amueblada con una cómoda cama, una mesa y una buena butaca, casi un trono, girado ante él, dándole la espalda. Algo o alguien se levantará del asiento, y una figura de más de dos metros de alto, cubierta con una túnica con capucha, se girará lentamente, mientras susurra roncamente: Por fin... después de tantos años, por fin llega alguien aquí... Se lanzará contra el Pj, e intentará abrazarlo. Éste puede intentar golpearle, pero será inútil, solamente podrá retrasar lo inevitable haciendo tiradas de Esquivar. En el momento en que falle una, o deje que el encapuchado lo abrace, sentirá una gran frialdad, como si cayera al agua de un pozo profundo...

Y verá impotente como está encerrado en su lado del espejo, con el cuerpo de Lupus, mientras ve a su cuerpo fuera, con una sonrisa demoniaca en el rostro, abrazando a la Lamia. Astrega le pasará su zurrón, lleno de talismanes, y acto seguido se agachará para coger una piedra e intentar golpear con ella el espejo. Si nadie la detiene y logra su propósito de romper el espejo condenará al Pj atrapado en él a que su alma que de atrapada allí hasta el fin de los tiempos. Mientras tanto, Lupus se enfrentará a los Pj, aunque les dejará terminar con los Muertos primero, (en el fondo, es un caballero). Lupus se siente invunerable, así que tras echarse un par de hechizos de protección encima (por si las moscas) se entretendrá jugando con los Pj hasta su exterminio... ¡Una buena ocasión para que el mago del grupo se luzca en un duelo mágico, sin tregua ni cuartel!

Conclusión

Si los Pj (o más bien, el mago del grupo) consigue destruir a Lupus la Lamia se lanzará contra él, loca de rabia (suponiendo que los compañeros del Pj no se hallan librado ya de ella). Si además consiguieron que no destruyera el espejo, el Pj encerrado en él volverá a su cuerpo... que posiblemente estará hecho unos zorros, tras el combate mágico. A no ser que quedara totalmente destruido, estará a 1 punto de vida. Desmayado, pero fuera de peligro. Lupus, nuevamente encerrado tras el espejo, gritará de rabia, golpeando impotente su lado del cristal... gritos que quizá se conviertan en aullidos de terror si algún Pj decide romper el espejo, dejando al malvado brujo encerrado para siempre.

Recompensas

Los Pj ganarán 45 P. Ap por jugar esta aventura hasta el fin. Destacarse en ella (buena interpretación, buenas ideas o llevar el peso de la acción) reportará de 15 a 15 P. Ap. más, según decisión del Dj. La única recompensa material que los Pj sacarán de esta aventura seran los talismanes de Lupus... ¡que no dejan de ser de utilidad, en especial para magos!



ASTREGA (HELENA)

FUE 20
AGI 20
HAB 10
RES 30
PER 20
COM 15
CUL 7

Alt: 1 '80
Peso: 75 kg.
RR: 0%
IRR: 175%
Armas: Garras 75°/a (1 D8+1D6).
Arm. Natural: Carece.
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1).
Competencias: Esquivar 40%,Elocuencia 60%, Seducción 75%, Primeros Auxilios 80%.
Ver poderes especiales de las lamias en la pág. 91 del manual.

CAMPESINOS BANDIDOS

FUE 15
AGI 13
HAB 10
RES 15
PER 15
COM 5
CUL 5
Alt: 1'70.
Peso: 50 kg.
RR: 35°/
IRR: 65%
Apariencia: 1o.
Armas: Arco corto 50% (1D6)Hacha 40% (1 D8+1 D4+2).
Armadura: Ropa gruesa (Prot.1).
Competencias: Conocimiento de Plantas 65%, Esconderse 70%.

FOLLET

FUE 5/30
AGI 10
HAB 10
RES 35
PER 15
COM 5
CUL 0
Tamaño: Variable.
RR: 0%. IRR: 125%.
Armas: Pelea 45% (1D3+bonusl.
Arm. natural: Carece.
Armadura: Carece.
Competencias: Lanzar 35%, Rastrear 70%, Esconderse (en forma diminuta) 80%.
Poderes especiales: Un Follet puede aumentar su tamaño y fuerza a razón de 1 m. y 5 puntos por asalto, respecti vamente, hasta llegar a 4 m, y 30 puntos de Fuerza. Consultar los bonus al daño en la pág. 46 del manual.

GUL

FUE 15
AGI 30
HAB 10
RES 20
PER 20
COM 5
CUL 5
Alt: 1-40.
Peso: 35 kg.
RR: 0%
IRR: 100%
Armas: Mordisco 50% f1D6+1D4).
Arm. natural: Carece.
Armadura: Carece.
Competencias: Esquivar 60%, Correr 45%, Rastrear 70%.
Ver poderes especiales de los Gul en la pág. 99 del manual.

LUPUS (ANIMA)

(Tendrá las características del humano que haya poseído)

RR: 0%
IRR: 140%
(PC 28)
Hechizos: Si Lupus consigue apoderarse del cuerpo de uno de los Pj, Astrega le pasará el zurrón que lleva consigo, en el que supuestamente lleva sus remedios curativos. En él hay varios talismanes mágicos, que Lupus usará de inmediato, al no tener tiempo de fabricar Ungüentos o Pociones, o realizar Maleficios. (Pues en la práctica domina casi todos los hechizos del manual). Para facilitar la labor del DJ, damos el porcentaje final que tiene Lupus en ellos: Hechizos de nivel 4 (90%): Invunerabilidad, Invisibilidad, Protección Mágica. Hechizos de nivel 5 (65%): Aceleración, Conmoción, Inmovilización. Hechizos de nivel 6 (40%): Aumentar la fuerza. Para sacarle todo el jugo a este PnJ, se recomienda repasar con calma los efectos de todos estos hechizos.

Para Morirte de Risa



(c) Yggdrasil Jocs, S.L. Distribuye Ediciones La Caja de Pandora, S.L.

El último sueño de Crael



Stormbringer

por Juan Lillo

El Último sueño de Erael

Hacia tiempo que no os hacíamos pasar por el multiverso, pero llegó la hora de desempolvar vuestros demonios. Como en él es costumbre, el autor no se resigna a ofreceros una historia interesante, si no que se dedica a completar la descripción de aspectos de los reinos jóvenes que no habían sido detallados ni en las novelas de Moorcok ni en el libro de reglas del juego. En esta ocasión le toca el turno al exótico pueblo alado de Myrrhyn y a sus misteriosos culto a dioses desconocidos. por desgracia, la extensión del modulo nos impide serviroslo en una sola entrega, pero no dudéis de que valdrá la pena tener paciencia.

Hace novecientos años un imperio se apagaba en los Reinos Jóvenes y otro florecía. En su máximo apogeo Melniboné extendía sus pueblo colonia por el viejo océano y muy adentro en sus costas. al fin de sus días, el extraño reino de *Myrrhyn* agonizaba por culpa de su autarquía económica. Los hombres alados de *Myrrhyn* llegaron de otra dimensión, nunca se consideraron de los propios reinos, vivieron nostálgicos de su origen de su origen. Los hombres alados de *Myrrhyn* fueron poderosos, conocían la existencia de otros dioses a los cuales rendían culto. Estos dioses extranjeros fueron muy generosos, hasta que decidieron olvidar a sus hijos, y sus hijos los olvidaron. Hoy el pueblo de *Myrrhyn* es pobre y pasa hambre, so los desheredados de las brumosas montañas del norte.

Hace novecientos años moría uno de los mas poderosos sacerdotes del pueblo alado, Erael. Erael conocía a los dioses antiguos, aquellos que quedaron muy lejos sobre las estrellas. También conocía los secretos vedados a la plebe: El viaje dimensional y la hechicería sangrienta. Todos sus conocimientos no le sirvieron para sustraerse a la muerte, cuando el desapareció quedaron ocultas para siempre las fuentes de riqueza de las que brotaba la felicidad y el bienestar de su pueblo. Erael era un hombre poderoso, un líder entre los suyos, construyó una ciudad secreta bajo la superficie de la tierra. La ciudad se llama G' yHon, era un centro ritual y de culto habitado por cientos de sacerdotes y científicos. En G'yHon los hombres santos creaban objetos mágicos para su pueblo, elucumbraban las formulas del viaje dimensional, se mantenían en contacto con su esfera de origen, planeaban el regreso, invocaban demonios servidores, creaban letras, música, cultura, imprimían la moneda y discutían filosóficamente sobre el pasado y el futuro, G'yHon era una de las grandes capitales secretas de Myrrhyn que sucumbió víctima de la desidia, el aburrimiento y la desgana.

Erael murió muy viejo, apenas si quedaban mas ruinas de G'yHon cuando expiró su ultimo hálito. Los ríos fosforescentes entre los cuales se asentaba la ciudad se apagaron durante días, vestidos de luto. Erael fue enterrado entre sus tesoros y los mas poderosos objetos mágicos que creo, los cuales solo el sabia usar. Su féretro se instaló en el interior de una pirámide de cuarzo transparente. Los pocos magos y físicos que quedaban en la ciudad la abandonaron al morir su líder, con el tiempo todo se cubrió de hiedra y la oscuridad se hizo dueña de los secretos de los Myrrhyanos. Quinientos años después, el reino Jharkor se extendía hacia el valle de Xanyaw. En continua guerra con Shazaar y Melniboné, Jharkor había de retirarse hacia las montañas creando ciudades como Thokora y Sequaloris. Muchas de estas grandes ciudades se construyeron sobre las ruinas Myrrhyanas, sobre ciudades fantasmas abandonadas por su melancólica población. Muchos de los nuevos conquistadores , ignoraban el glorioso pasado del pueblo alado, la mayoría consideraban sus ruinas como simples canteras donde obtener las sillares necesarios para construir su castillo. Pengot fue uno de estos conquistadores.

Pengot conquistó algunos valles cercanos a la ciudad fronteriza de Sequaloris. Su poderoso ejercito Jharko quemó bosques enteros con la única intención de arrasar poblados de la gente de Myrrhyn. Cuando Pengot consagro su feudo, hace trescientos años, alzó un castillo para mostrar a todos su poder. El castillo se construyo en la ladera de una montaña, tenia la peculiaridad de encerrarse dentro de una gran cueva, parecía la perla de una gigantesca ostra, protegida por agrestes acantilados. Las montañas presidían un fértil valle de pocos kilómetros al norte de Sequaloris. De este valle se obtenían caza y madera en abundancia, riquezas que mantuvieron el feudo durante cien años. El castillo de Pengot tenia otra particularidad: fue construido sobre la gigantesca caverna en que se encontraba oculta G'yHon. Pengot jamas sospecho que las simas que había utilizado como bodega se extenderían hacia abajo, hasta un mundo subterráneo y misterioso.
Priscila fue la primogénita de Pengot, jamas comprendió el significado de la herencia patrilineal. Era una niña ambiciosa y muy inteligente. A sus trece años realizó la primera excursión al mundo subterráneo de las bodegas. A los quince años se hizo acompañar por tres criados y estuvieron ausentes siete días; volvió solo ella de la expedición. A los diecisiete años empezó a practicar la magia en publico; nadie le había enseñado. A los dieciocho volvió a internarse en la bodega con su único hermano, Pascual; fue una excursión divertida realizada sin el permiso de su padre de la que solo ella regresó. A la muerte de Pengot, Priscila era la sacerdotisa mayor de un culto sanguinario y maligno que tenia su sede en el viejo castillo de su padre. Todos los soldados y sirvientes fueron despedidos, en el templo solo habitaban mujeres. De los pueblos de leñadores y cazadores, pronto empezaron a desaparecer mancebos que eran sacrificados a la luna para satisfacer rituales de canibalismo. Era el resultado de la mala interpretación que una mente enferma realizaba de las ceremonias y cultos dimensionales que se adivinaban en las ruinas de G'yHon.

Con semejante fiesta institucional pronto se organizo un éxodo masivo del valle de Pengot hacia la ciudad de Sequaloris. En cincuenta años no quedaba nada de la antigua prosperidad del feudo, apenas sí unos cuantos cazadores itinerantes. El valle se sumió en el misterio, su riqueza y frutos devorados por una capital antropófaga y egocéntrica. El culto sangriento del monasterio duró cien años, los cien años que Priscila pudo alargar su vida. A la muerte de la sacerdotisa todas las iniciadas huyeron del castillo dejándolo a la merced del tiempo y de la ruina.

Quimera fue una de las iniciadas en la magia sangrienta que abandono el templo-castillo cuando murió Priscila. Como ella, cientos vagaron por los reinos sembrando la destrucción a su paso en nombre de dioses desconocidos y desagradecidos que abandonaron a un pueblo de ángeles que habitaban en las entrañas de la tierra. Quimera llego hasta Pang Tang allí se desposo con un poderoso hechicero de Arioch. Quimera se convirtió a la nueva fe, pero jamas olvido su antigua filiación a la magia sangrienta. La hija de Quimera se llamó Sandra; escucho por primera vez la leyenda de G'yHon en brazos de su madre que la amamantaba. A los diez años decidió convertirse en una poderosa bruja, viajar a Sequaloris, descubrir los secretos de G'yHon "la ciudad perdida" y refundar la secta maligna en la que se crío su madre. Sandra ansia mas que nada en convertirse en la nueva Priscila.

Sandra vive en Sequaloris desde hace 20 años, cuando llegó a la ciudad aun era joven. Sandra tiene hoy cincuenta y nueve años y es una de las hechiceras mas famosas de la zona. La gente la teme y la llama bruja; al insulto ella responde con una franca sonrisa. Sandra ya ha visitado varias veces el castillo de Pengot y ha analizado la magia poderosa que Priscila usó para sellar los pasadizos que conducen a G'yHon. Durante veinte años ha estudiado para vencer esa magia, hoy se encuentra en situación de bajar por vez primera al mundo subterráneo, pero se siente vieja, demasiado altiva y elegante para irse "de aventuras". Sandra busca un grupo de aventureros que haga la exploración por ella, un grupo competente y a ser posible de mentes simples a las cuales poder engañar. con la excusa de acabar con unos fuegos fatuos (fuegos que ella misma ha invocado), Sandra atraerá al grupo hasta las ruinas del castillo de Pengot. Una vez allí espera que los aventureros continúen su exploración "de forma independiente" hasta llegar a la ciudad de G'yHon. Cuando los PJs estén en G'yHon Sandra llegara a través de ellos para tomar posesión de su legitima herencia.

La aventura

(introducción para PJs)

El grupo de aventureros lleva unas cuantas semanas en Sequaloris. En principio esta ciudad fronteriza, enclavada entre fértiles y misteriosos valles, ha de ser un lugar ideal para buscar problemas (léase aventuras). Hay continuas escaramuzas entre los feudos de los valles y la población myrrhyniana, hay ruinas ennegrecidas que explorar, hay abundante comercio de metales: nunca viene mal un brazo profesional bien armado.
Sequaloris es una ciudad funcional situada en un cruce de caminos. Rodeada por una muralla que ya se queda pequeña, el centro de la urbe esta ocupado por un palacio-castillo (gótico) y por un monumental templo politeísta. Algunas torres y edificios nobles destacan sobre los tejados de dos pisos de las casas de adobe. los martes y los viernes hay mercado, la plaza se llena de puestos y carromatos, de buhoneros y los servicios que ofrece una ciudad media por un precio razonable.

La posada "La pezuña del Unicornio" es barata y confortable. Digamos que los PJs se hospedan aquí o en cualquier otra taberna sencilla. hasta ahora los días se han sucedido aburridos mientras los aventureros se familiarizaban con la ciudad en busca de un trabajo digno. Esta noche recibirán una buena oferta. Después de cenar Sandra entrará en la posada, se dirige directamente al líder de la compañía de PJs y le pide que le acompañe a un reservado. Toda la posada muestra respeto ante la presencia de la bruja, calificativo que todos susurran a su paso. Tomas, el dueño, ofrece un lugar seguro y apartado para hablar. Una vez en privado Sandra hace una oferta: Eliminar un grupo de fuegos fatuos que están molestando a un poblado de leñadores y cazadores situado en el valle de Pengot, a una jornada de viaje hacia el norte; la paga es suficiente para convencer a cualquiera (que la asigne el master con este fin). Tras formalizar el trato se proceder a aclarar los detalles del trabajo. Ha de realizarse cuanto antes, ya que los pobres campesinos lo están pasando mal. Seria conveniente que partieran mañana al amanecer. El camino hasta el poblado es claro y despejado, una pista de tierra usada para el transporte de madera y pieles. La gente de la aldea es amable y acogerá a los PJs. Para eliminar a los fuegos fatuos Sandra le da al líder de la compañía un medallón. el medallón es muy rico en, de oro con gemas incrustadas. Sandra dice que es mágico y que tiene la propiedad de ahuyentar y destruir a los fuegos fatuos. Una vez los fuegos fatuos hayan sido eliminados el grupo puede quedarse con el medallón como regalo (Sandra insistirá en este punto).

Es lógico pensar que el grupo preguntara dos cosas a Sandra. La primera es el motivo que le impulsa a ser mecenas de los campesinos, no es lógico que una mujer tan fría y elegante muestra inclinación por unos bastos aldeanos. la segunda es preguntar por que no va ella a expulsar a los fuegos fatuos si la misión es tan sencilla como sacudir ante ellos un medallón. Sandra dirá que le impulsa motivos de consciencia y personales. A la segunda pregunta sonreirá, es evidente que esta demasiado vieja para "ir de aventuras", además alguien tan elegante no querrá mancharse con el barro del camino, Así pues, una misión fácil y no demasiado peligrosa.

Camino del Norte

Los PJs pueden informarse en el gremio de caravaneros sobre el camino que lleva al valle de Pengot. Esta claro y despejado, normalmente es usado por caravanas bien custodiadas que llevan pieles y madera, a veces lo saquean bandas de bandidos Myrrhynianos (Bonito encuentro a especificar por el director de juego). En principio no tiene por que haber problemas para llegar al valle de Pengot, el pueblo de leñadores que se encuentra en este valle es el ultimo del camino, allí se acaba la senda y comienza el bosque y las montañas. hay una jornada de viaje a caballo hacia el poblado, no hay posadas en el trayecto. En su ultima parte el camino transcurre entre bosque, frondosos arboles amurallan la senda. El pueblo de leñadores se encuentra en un amplio claro, una colina cubierta de pastos y de campos de grano silvestre. El pueblo es pequeño, apenas diez chozas rodeadas por una valla de madera. Las reses son comunales, bueyes y mulas descansan en otro recinto vallado. Al anochecer el lugar ofrece un aspecto seguro y resguardado, entre las ventanas de las chozas se vislumbran los iluminados fogones donde hierve la cena. los PJs serán bien recibidos por la comunidad, son gente amistosa que se alegra de tener visita. Son gente pobre pero ofrecen lo que tienen: una cena caliente y lugar seco donde dormir. El poblado tiene un régimen comunal, el líder se elige por votación entre las distintas familias. Hace tres años que el cabecilla es Tim, un robusto pelirrojo, un mercenario retirado que vive con su mujer y dos hijas en la cabaña más grande del pueblo. Tim puede ofrecerles una habitación donde dormir al grupo de aventureros. No hay más sitio en toda la aldea, habrán de aceptar para refugiarse de la lluvia que comienza a caer a media noche.

Durante la cena (cocido de oso), Tim tiene una interesante historia que contar, la suya. Como mercenario retirado Tim ha participado en muchas batallas, ahora ya tiene casi cincuenta años, pero sigue brillante fuerte y decidido. Toda la comunidad rebosa de este animo "saludable y bonachón". Tim también puede contar a los PJs algo sobre los fuegos fatuos. De hecho no son un grave problema, y se extraña de que "una noble dama" de la ciudad se interese por ello. hace aproximadamente tres meses que el primer leñador avistó a los fuegos fatuos, se asusto mucho. Los fuegos se han aparecido una o dos veces por semana a distintas personas, pero siempre lejos del pueblo, a un cazador solitario o alguna mujer que fue a buscar agua al río. Al principio la gente pensaba que eran malignos, pero hasta la fecha no han ocasionado ninguna acción perjudicial para el pueblo, y los aldeanos se van acostumbrando a su presencia. Si los PJs preguntan a Tim por Sandra dirá que no la conoce en absoluto, y es cierto. Ni Tim ni ningún leñador conoce las ruinas del castillo Pengot. En busca de los fuegos fatuos.

Es de suponer que los PJs saldran al dia siguiente a explorar los bosques que rodean el poblado. Los bosques son tranquilos, nada ocurrirá hasta el atardecer. Siguiendo las ordenes de Sandra (a la cual sirven) los fuegos fatuos se apareceran al caer el sol, cuando los pjs retornan al poblado. Los fuegos asumiran forma de hadas (bellas mujeres aladas) e intentaran seducir a los PJs a que los sigan con sus cantos y bailes. Los fuegos fatuos se muestran freneticos ante la posibilidad de acabar con este trabajo aburrido y volver a su plano de existencia. Hay cinco fuegos fatuos (ver caracteristicas en "Demonios y Magia" pagina 92). Los fuegos no se acercaran a menos de cinco metros de nadie, siempre haran el teatro de ser rechazados por el medallon, si algun PJ se lo enseña el fuego huirá riendo desaforadamente. Los fuegos tienen como misison adentrar a los PJs en el bosque y guiarlos hasta la puerta del castillo Pengot. Lo intentaran noche tras noche, adentrando a los Pjs mas y mas en la ladera boscosa de la montaña. Hay seis horas de camino cuesta arriba hasta el castillo, pero merece la pena seguir a los fuegos y luego comtemplar la ruinosa fortaleza a la luz de la luna. Cuando los PJs esten frente a la puerta del castillo los fuegos habran cumplido su mision y desapareceran para siempre jamas. Una vez quez los PJs hayan encontrado las apetitosas ruinas es improbable que no decidan explorarlas, eso es justo lo que sandra espera (y espera que aun lleven el medallón).

El castillo de Pengot

El castillo ofrece un asombroso espectaculo. Los fuegos fatuos han alumbrado la entrada de una gigantesca cueva en cuyo interior se alza una gran fortaleza, las derruidas torres están cubiertas de hiedra hasta tocar el techo de la carverna. Las almenas compiten con estalagmitas y estalactitas herculeas que crecen por todas partes setas. El viento aúlla en el interior de la cueva y ruge al pasar por las troneras y postigos de las ruinas. Solo la planta principal parce haber sobrevivido, e incluso esta ha sufrido numerosos derrumbes. La luna ilumina vidrieras rotas que devieron pertenecer a una gran catedral. Los arboles del claustro han crecido silvestres y salvajes, enormes perales y melocotoneros compiten con robles y pinos centenarios a la hora de empujar columnas con sus raices y levantar el pavimento. Los fuegos fatuos se dirijen a una fachada alta como la montaña y cubierta de musgo oscuro. En el centro de esta muralla hay una gran puerta doble de bronce, una de sus hojas cuelga solo del gozne superior. Los fuegos revolotean sobre la puerta y se van apagando poco a poco hasta desaparecer entre risas y cantos.

1- Puerta de entrada

La unica puerta de entrada esta instalada en el centro de una monolitica muralla, se asciende hasta la puerta por unos anchos escalones de granito humedo y erosionado. La cueva es de roca caliza, el ambiente es muy humedo, por todas las paredes corren hacia abajo hilillos de agua, el suelo esta lleno de charcos y escucha el constante goteo del agua entre los sillares del castillos. Exceptuando esto, el silencio sepulcral. La puerta es de bronce, esta cubierta por el oxido, su hoja izquierda cuelga desencajada de su gozne superior. Por tanto se ve una ancha apertura negra de cutro metros de altura por la cual entrar al castillo. La oscuridad es total en el interior. Sobre la puerta hay un arco labrado con letras e inscripciones florales, el motivo central esta escrito en comun, pone: " Gloria y honor para el señor Pengot"

2- Coro

La entrada desemboca directamente sobre el coro de una gran catedral. El coro tiene el techo bajo (3,5m) y abovebado, aguanta el peso de las torres que se han derrumbado en el piso superior. El ambiente es opresivo y huele a moho podrido. En el coro no hay nada que destacar excepto algunas pinturas murales que se han cubierto de manchas negras.

3 - Iglesia alta

El techo de la catedral tien mas de seis metros de alt, bovedas goticas de cruceria ornamentada con rosas de piedra aguantan el peso de los silliares derrumbados. Este techo ha sufrido un descalabro mayor en la parte cercana al altar; por ese agujero entra un canalillo de agua que va a dar directamente sobre el altar de granito

negro. Las paredes estan enegrecidas y cubiertas de yedra que entra desde el claustro a invadir el templo. Para bajar a la catedral hay que descender unas escaleras, para subir al altar hay que ascender otras. El suelo esta resbaladizo, no parece que haya nada de interes en este lugar excepto las tres puertas de roble que hay a ambos lados de la nave.

4 - Claustro

La puerta que da al claustro esta desencajada y hecha astillas. parece que una gran fuerza la hubiera machacado con cierta facilidad. La vision del claustro es magica. la luz de la luna entra a raudales entre columnas y murallas que delimitan el jardin del castillo. No hay techo en este lugar, solo pilares de marmol altisimos con capiteles corintinos. Todas las paredes y columnatas estan cubiertas de yedra, el claustro es una autentica selca que ha crecido al amparo de la humedad reinante. La mayoria de arboles son frutales silvestres que han crecido desmesuradamente y ofrecen frutos llenos de aroma y color, manzanas, nisperos, peras, uvas. Entre estos arboles se alzan robles y pinos centenarios que alcanzan a tocar el techo de la caverna muy arriba sobre las altas torres de la fortaleza. En el centro del claustro hay una fuente de marmol blanco que aun funciona y expulsa un esbelto chorrito de agua hacia arriba. Como la capilla (N° 7) es el hogar de una familia osos de las cavernas; es muy propbable que algunos se encuentre merodeando por el claustro.

5- Capilla

Esta capilla solo tiene una entrada visible, una gran puerta de roble (que aun esta entera y cerrada) Impide el paso. Dentro de las paredes y el techo han guardado la ruina generalizada. Hay murales en las paredes que representan a unos hombres alados sobre los que desciende fuego procedente de las nubes., parece que todos mueren achicharrados. Sobre el altar hay un caliz de plata que tiene inscrita ula misma imagen. Dentro del caliz hay cuatro medallones de hierro con candena de plata, el medallon tienegrabada en oro una estrella de cinco puntas (son medallones necesarios para utilizar el instrumento de teleportacion en el templo de G'yHon). En el suelo hay grabado con oro fundido un octogono del caos inscrito dentro del pentagrama complejo.

6 - Sacristia

Hay dos posibles entradas a la sacristia. Una es por la ventana que da al claustro, un ventanuco estrecho que muestra unas vidrieras de colores rotas. Otra es la puerta que comunica con la Capilla (sala 7), ahora guarida de los osos, esta puerta es de roble, aguanta en su sitio y está cerrada. Es evidente que entrar por la puerta supone enfrentarse con los osos, pero un personaje con la suficiente agilidad y discreción podría entrar por la ventana si no ha habido ya algun encuentro con los ojos que haya alertado al resto. La sacristia ha aguantado bien el paso del tiempo, se mantiene entera y en pie, las paredes ennegrecidas y hay un armario de madera podrida que contiene lujosas túnicas en su fragil interior. Las túnicas están podridas y cubierta de moho. En una esquina hay un baúl de madera podrida que puede abrirse con facilidad (pero no sin ruido), dentro del cual hay un collar y dos brazaletes de plata muy parecidos a los que luce Sandra (PJ inteligente o tiradita de percepción crítica para percibirse del detalle).

7 - Capilla

Esta sobria capilla es el hogar de una familia de osos de las cavernas. Cuenta que hay un macho adulto, una hembra vieja y dos oseznos creciditos. Los osos habitan un buco agradablemente construido. El suelo está cubierto de hojas secas y el techo está completo, lo que les protege de la humedad. Hay abundante mierda (defecaciones, huesos, cuero y libros devorados) en la estancia, pero nada de provecho. A los osos no les gustan los visitantes, atacaran con mala leche y si es necesario seguiran a sus víctimas por todas las ruinas.

8 - Cuartos vacios

La serie de habitaciones marcadas con el ocho son cuartos vacios. En su tiempo fueron dormitorios, salas y comedores, pero hoy todo el mobiliario se ha podrido hasta convertirse en polvo. Excepto algunas grietas y cascotes derrumbados no hay nada de interes en estas estancias. El suelo de todas ellas esta cubierto de mugre y las paredes ennegrecidas por el moho. Todas las habitaciones tienen una ventana alta y estrecha acabada en punta que da al exterior. Estas ventanas estan cubiertas de gruesas vidrieras y por rejas de hierro exteriores, asi que apenas entra la luz de la luna por ellas. Las puertas que separan estas habitaciones son de roble , o bien estan habiertas o podridas o simplemente no están.

9- Comedor

Esta amplia habitacion fue el comedor del templo-fortaleza. Hoy solo quedan restros de podrido de las tres mesas que ocuparon las estancias y las sillas y tronos en que se sentaban las sacerdotisas de distinto rango. Numerosos tapices podridos cubren las paredes.

10 - Cocina

esta habitacion triangular es la cocina. todavia se mantiene un fogon de piedra en buen estado con dos hornos metalicos. En la cocina estan los restos de la cuberteria de madera que se utilizaba en los tiempos del culto, quedan algunas copas y platos de bronce, pero estan en un lamentable estado de corrosion. En la cocina aparte del desorden y la ruina reinante no hay nada de verdadero interés.

11- Atrio

esta es una lujosa sala de transicion. en apariencia esta vacia. Buena parte de techo se ha derrumbado y se encuentra en un estado lamentable (20% de nuevo derrumbe si los PJs arman escandalo aqui). Para descender a la habitacion hay unas lujosas escaleras de marmol negro. En la pared inferior hay una puerta de roble desvendijada y abierta, en la pared superior hay unas vidrieras muy gruesas que han soportado enteras en paso del tiempo; sus cristales son muy oscuros y estan empapados de agua. Al fondo del atrio hay otra puerta de roble que esta entera y cerrada.

12- Panteón

Esta sala alargada es donde se encuentran los nichos y tumbas que hospedan los restos de las sacerdotisas. Se entra al panteon desde la Iglesia Alta, cuya puerta de acceso está protegida por una C'lorya de poder 20. Aun eliminada la runa, la puerta de roble es maziza, pequeña y dura de forzar o romper. El panteon esta flanqueado por nichos en su pared superior, por vidrieras altas y delgadas en su pared inferior y por una gran tumba al fondo. El techo es una bóveda de medio punto. Todos los nichos están ocupados por huesos o por polvo, su contenido se evaporo hace mucho tiempo (excepto algunas alhajas y joyas que aun quedan). La tumba del fondo es la de Priscila, se ve un gran sarcofago de piedra con la efigie tallada de una bella sacerdotisa coronada, el rostro esta tenso y los ojos abiertos. Dentro estan los huesos de Priscila, mondos y lorondos, acompañados por su corona, dos brazaletes de oro y un anillo en el que está encerrado un demonio de combate muy nervioso y aburrido por la inactividad de los ultimos setenta años (a confeccionar por el DJ). Se deja a opcion del Maestro que Priscila este muy muerta, poco muerta o con ganas de bailar. En caso de bailar, Priscila sabe hacerlo con estilo y prestancia, piensa que fue una poderosa sacerdotisa de su tiempo y conocia las artes de la antigua hechiceria... un tango elemental no iria nada mal.

13 - Biblioteca

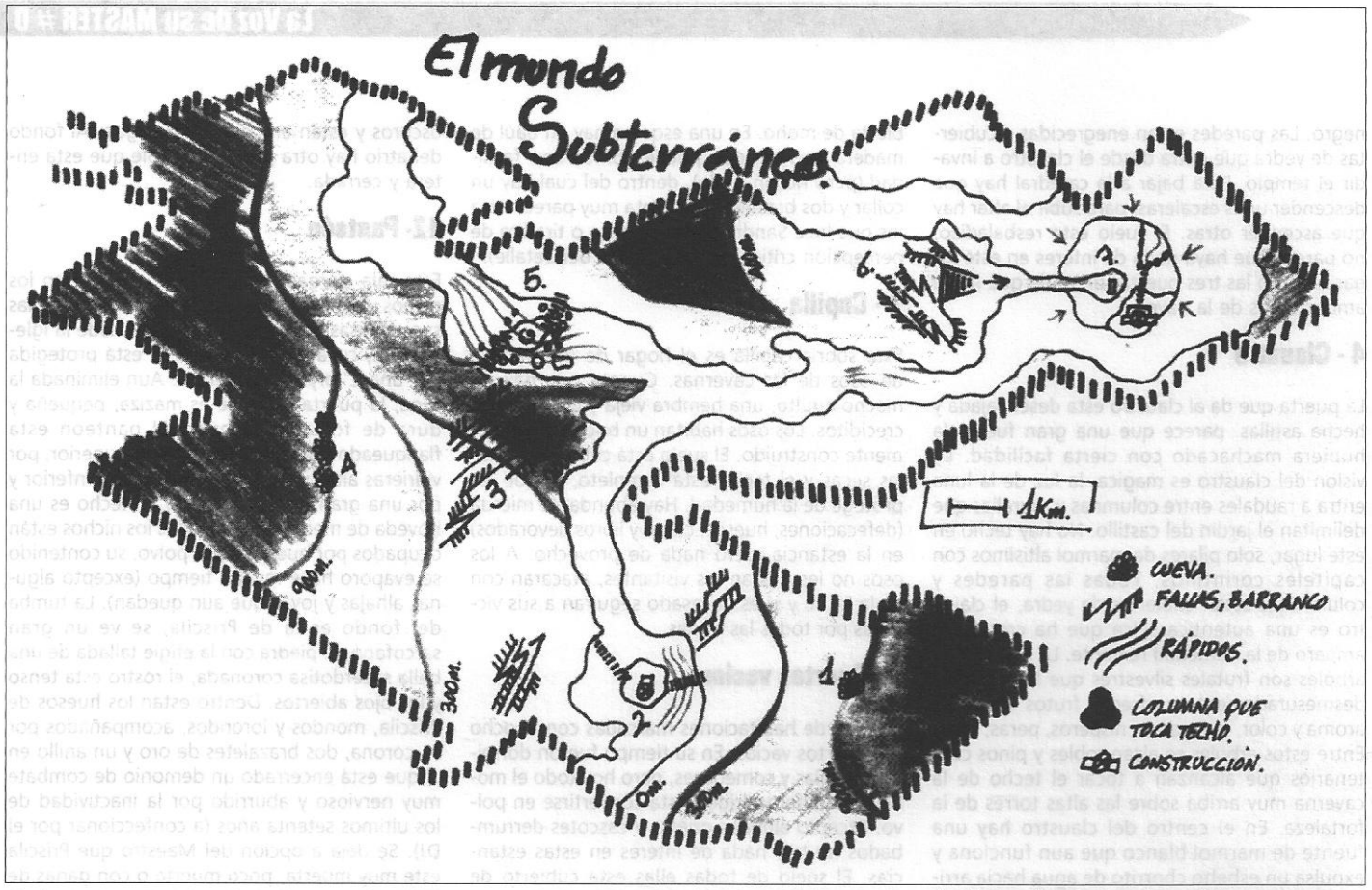
En tiempos esto devio ser una gran biblioteca. Ahora no es mas que una cantidad indigente de papel mojado bajo los sillares del techo que se derrumbo sobre las estanterias y armarios donde se guardaban los grimorios. Deja que los PJs se desesperen buscando algun hechizo que no encontraran, describeles algunos titulos interesantees para que lloren con motivo. El techo de la habitacion esta totalmente destruido lo que convierte en un caos de cascotes el suelo (tiradilla de equilibrio). De esta estancia bajan unas escaleras a la aprte posterior del castillo. En el estrecho pasillo que queda entre la pared de la cueva y las murallas de la fortaleza hay dos pozos que los PJs pueden investigar. Uno esta lleno de agua clara y cristalina. El otro esta repleto de huesos, los restos de los ultimos sacrificios que se realizaron en el templo.

14 - Horno

Aqui aun se encuentra el horno del castillo, es de adobe, bastante grande y redondo. hay restos de leña apilada y de palas metalicas para meter y sacar el pan. Las habitaciones se encuentran en buen estado.

15 (8b). Highway to hell

La habitacion 8b tiene una peculiaridad. en el suelo, cerca de la esquina superior derecha, hay una trampilla. La trampilla es de piedra y no es facil de localizar, su argolla esta camuflada entre cascotes y abundante mugre. Tras la tiradita



de buscar impone una fuerza para levantar la trampilla y encontrar unas misteriosas escaleras descendientes. Tras un pronunciado descenso de cinco minutos, las escaleras acaban en una bodegas. La bodega es una cueva natural bastante larga pero estrecha , alineados en sus paredes hay inmensos barriles de cerveza y numerosos botelleros que guardan barrilitos y botellas de cristal. El liquido alcoholico hace tiempo que se evaporó dejando sólo mugre y posos de porqueria en los barriles. El olor es ácido y muy fuerte.

Al fondo de la bodega hay una gran puerta de bronce. Está rodeada por un arco tallado de pétreas calaveras. La puerta es claramente visible desde cualquier punto de las oscuras bodegas. En su superficie hay un bajorelieve de gran belleza, representan un grupo de hombres alados que intentan huir al interior de espirales lumínicas mientras rayos y luvia de fuego les caen desde la nubes, la mayoria de estos hombres alados sucumben ante los elementos desencadenados. En el centro de la puerta hay una runa magica. Es una C'lorya de poder 40 (ver "Demonios y Magia" pagina 87).

Cuando el PJ que lleva el medalon de Sandra se acerque a la puerta empezaran a ocurrir cosas. La primera es que el medallon empieza a vibrar con luz y calor evidentes para todos, la segunda es que la C'lorya empieza a brillar tambien, la tercera es un rayo saliendo del medallon fulmina la runa de barrera. Todo esto ocurre en apenas cinco segundos con gran aparato lumino-tecnico y soltando una gran nube de humo verde. Cuando el humo se disipa la puerta esta abierta de par en par, y más alla se divisan otras escaleras cd caracol descendientes excavadas en la roca caliza natural. La verdad es que el asunto huele a chamusquina, pero ¿que aventurero De Verdad se pararía ahora que empieza la Fiesta En Serio?

Las escaleras de caracol son muy incomodas, los escalones estan mal tallados, demasiado estrechos y demasiado juntos unos de otros, su superficie húmeda acaba de poner la cosa farragosa (tirito de equilibrio, please). Tras un interminable cuarto de hora de descenso los PJs empiezan a vislumbrar una salida, parece que da a un mundo subterraneo iluminado por rios fosforescentes. El mundo subterraneo es una inmmesa cueva de 24 kilometros de largo por mas de 24 de ancho. La cueva forma una sola nace cuyo techo tiene mas de 1 kilometro de altura. Desde donde se asomarán los personajes, la diferencia de altura tanto hacia arriba como hacia abajo es impresionante, en algunos lugares hay montañas de casi un kilometro de altura que se alternan con valles que corren a lo lejos entre estalactitas de cientos de metros de diametro. A veces el suelo y el techo se unen a traves de enormes columnas naturales de roca caliza. El mundo subterraneo esta surcado por tres rios fosforescentes: los rios corren por el nivel mas bajo del suelo entre cañones y farallones. Las aguas tienen un tinte verdoso semitransparente, son muy espesas y refulgen con una luz macilenta que ilumina la inmensa caverna. en todas partes se refleja esta luz vidriosa creando sombras extrañas y desmesuradamente grandes. El suelo y las laderas de las montañas estan cubiertos de barrancos y fallas infranqueables, simas de profundidad insondable y derrumbes, cascotes e innumerables formaciones calcareas de retorcidas formas. El paisaje es de aspecto lunar, silencioso y gris. Al fondo suena el ruido perenne de una gran cascada.

Explorar el mundo subterraneo le llevara a los PJs aproximadamente dos o tres dias. Durante este tiempo tendran aventuras extrañas y conoceran una raza degenerada que habita las profundidades; los goyongs. Con suerte llegaran a la ciudad perdida de Erael.

1 - Entrada al mundo subterraneo

Esta es la cueva por la que los aventureros tienen acceso al mundo subterraneo. Es una cueva pequeña y humeda. Al fondo se encuentran las escaleras de caracol que ascienden al castillo Pengot. Cuando los Pjs se asomen a la aldera de la montaña tendran su primera vision de la gruta y sus rios luminosos. Los PJs aparecen en la ladera a novecientos metros de altura sobre el nivel del rio, que esta abajo en el cañon.

2 - El puente colgante

Segun vayan descendiendo ladera abajo los PJs comenzaran a divisar una isla en el centro del rio. Las aguas hacen aqui un remanso que parece bastante profundo y turbulento. Desde una de las orillas de rio hasta la isla, y desde la istala hasta la otra orilla se extiende un puente colgante hecho con lianas y madera. El puente fue construido por Priscila, ya está viejo y se balancea peligrosamente a diez metros de altura sobre las aguas. En la isla parece que hay una construccion parecida a una capilla con una boveda pintada de rojo. La capilla fue construida por Priscila como lugar de iniciacion al culto sangriento.

Cuando los aventureros lleguen a la altura del puente se daran cuenta de que parece realmente fragil. Bajo la primera parte, antes de alcanzar la isla, discurren unos rapidos peligrosos. Cruzar esta parte del puente es una tarea dificil (tiradita de equilibrio, please). Si algun Pj falla dos tiradas de equilibrio seguidas (una para resbalar, otra para agarrarse) habra caido directamente a los rapidos. Si el PJ lleva armadura de placas que se despida (glu, glu, glu...). El PJ remojado perdera en su odisea algunos objetos de su equipo determinados al azar.

La isla es bastante grande y esta pelada, excep-

tuando un par de arboles secos y ramaje torturado. La superficie de la isla es irregular. La capilla es un edificio pequeño que solo tiène una estancia abierta al exterior. El techo de la capilla es rojo abovedado, con una de las cuatro paredes de adobe derrumbada. En el centro de la capilla hay un altar manchado de sangre. Bajo el altar hay un compartimento secreto (tiradita de percepcion). En el compartimento descansan dos cuchillos ceremoniales de plata enjoyados, bastante ennegrecidos.

La segunda parte del puente se encuentra en mejor estado que la primera y conduce directamente a la otra orilla del rio.

3 - Barrancos infranqueables

Esta parte de la cueva se encuentra labrada por barrancos, fallas y cañones demasiado profundos para ser salvados con facilidad. De hecho es practicamente imposible caminar por esta zona de lo castigado que esta el firme. Para llegar a la zona 5 hay que bordear estos barrancos.

Poblado Goyong (4)

A casi novecientos metros de altura sobre el nivel del rio, en la ladera de la montaña, habita el pueblo goyong. La raza goyong es una version degenerada de los myrrhynianos: son los descendientes de G'Hyon que han olvidado su glorioso pasado. Los goyong son pequeños y deformes; la mayoria tienen alguna tara fisica. Parte del cuerpo se les ha cubierto de pelo (si, suena raro, antes calvos y ahora, en la oscuridad les sale el pelo; asi son los mundos fantasticos ¿no?). Son casi ciegos pero tienen un olfato increiblemente desarrollado, lo que a la practica compensa su falta de vista. Las alas se les han deformado, y apenas sirven para volar; los goyong utilizan sus alas para propulsarse en enormes saltos de diez metros de largo (Utiliza los datos de los myrrhynianos pero resta 1d4 a CON y 1d4 a FUE). La cultura goyong está anclada en el paleolítico.

Esta es una comunidad numerosa (sobre los cien contado varones, muejers, niños y ancianos) de cazadores-recolectores. Durante los tiempos de Priscila los goyong mantuvieron buenas ralaciones con la sacerdotisa del culto sangriento. Priscila pensó que estos eran los descendientes del "pueblo de los ángeles" por eso los respetaba y aveces les hacia pequeños regalos. Los goyong nunca fueron un peligro para nadie y singuen sin serlo. En la memoria colectiva de los goyong se matiene el recuerdo de las "buenas relaciones" que mantuvieron con las habitantes de la superficie hace ya una generacion. Los goyong piensan que el mundo exterior solo hay mujeres y se sorprenden de ver algun hombre (ante los que se muestran recelosos). Los goyong no tomaran ninguna accion hostil contras los PJs, al contrario se mostraran curiosos y comunicativos...por señas, claro (conviene que la mesa de juego utilicéis señas, seria un bonito espectáculo verse gesticular como si los jugadores fueran monos y el maestro un chimpacé). Si los PJs se muestran amistosos, y ofrecen algún regalo a los goyong es casi seguro qe acabaran teniendo una audiencia con el rey Patanga. De los goyong se puede obtener un guia y monturas para llegar a la ciudad perdida.

Hay grupos de guerreros montados en serpientes gigantes que patrullan la mesera inmediatamente inferior al campamento. Es muy posible que los PJs se encuentren primero con un grupo de "guardias" antes de llegar a las cuevas. Des su comportamiento depende la recepcion de toda la tribu les haga cuandos los PJs visiten su hogar. Recuerda que los goyong ofrecen un lamentable espectaculo al combinar su porte escuchumizado con su talante orgulloso y altivo, lo que ha de resultar cómico para los PJs (cómico, no irritante)

1 - Entrada a la necropolis

La entrada de esta cueva no es frecuentada por ningun goyong que no sea shaman. Es la necropolis del pueblo, aqui se entierran a ls valerosos guerreros goyong y a sus reyes. La cueva no puede ser profanada. Todo el poblado se opondrá a que los PJs penetren aqui, y si es necesario lo haran violentamente. La entrada esta tapadam por un enrejado de maderos atados con lianas de los que cuelgan huesos y abalorios extraños. Flanquean dicha reja dos picas con calaveras clavadas en la puerta.

2- La cortina sagrada

el pasillo de roca natural está tapado por una cortina de lianas cubiertas de huesos y abaloriaos multicolores. La cortina se mece misteriosamente en ausencia de aire. Es una cortina magica en la que se encuentran atados cuatro silfos. Los silfos tienen ordenes de no dejar pasra a nadie que no sea un shaman goyong.

3 - Tumbas

La entrada a esta cueva esta bloqueada con otro enrejado de madera, se puede retirar con facilidad para entrar en el santuario. Aqui los hechiceros se comunican con los antepasados del pueblo. Hay cuatro feretros de piedra tallada y el suelo esta cubierto de buesos y craneos. En el centro de la habitacion se encuentra esculpido un pentagrama con una estrella de cinco puntas (?). Buena parte de la pared norte se encuentra derruida. No hay nada de interes aqui. En el interior de los sarcofagos solo hay huesos, lanzas de piedra y algunos objetos de arcilla.

4 - Pieles y pescado

Frente a la ancha entrada de la cueva comunal hay una estructura de madera que se usa para secar las pieles y el pescado. Colgando de garfios y lianas hay varias pieles de oso y murcielago, pescado en abundancia, carne y algun goyong que se paso de listo con el rey Patanga. Junto a la estructura de secado siempre hay un fuego encendido y un grupo de cinco guerreros de guardia. Esta parte de la gruta se usa para que los niños jueguen y las ancianas cosan. Cuando los PJs lleguen aqui, niños y ancianas se mostrarán muy curiosos y frenéticos, intentando tocar a los aventureros mientras ríen cohibidos y alucinados por el porte de los PJs. Pronto se unirá a la fiesta todo el pueblo.

5 - Gran cueva común.

Esta cueva es el lugar donde habita la comunidad goyong; aquí se realiza toda la vida social y los trabajos comunales de la aldea. Siempre hay varios fuegos encendidos y más de cuarenta habitantes (la mayoría mujeres). El suelo de la gruta tiene tres alturas. La primera explanada se encuentra a la altura de la entrad principal, es un lugar de trabajo y reunión. El fuego principal se encuentra en el centro de esta explanada, aquí se realizan cánticos y fiestas casi todas las noches. La segunda explanada se encuentra a tres metros de altura por encima de la primera, sobre una pared vertical. Para llegar a la segunda explanada se usan escaleras de madera atadas con lianas; en este lugar duerme casi toda la aldea, las paredes y el suelo están llenos de nichos excavados y cubiertos con pieles abundantes. Hay numerosos fuegos, los ancianos y enfermos siempre están en la segunda plataforma. La tercera plataforma está a dos metros de altura sobre la segunda, separada por una falla irregular y ascendente que puede escalarse aunque con dificultad (hay una escalera de madera aquí). En la tercera plataforma durmen los guerreros poderosos con sus mujeres, los niños los cuida la comunidad. La última plataforma tiene los nichos más lujosos, con las mejores pieles y objetos de cerámica. Las paredes de toda la gruta están cubiertas con pinturas rupestres que simulan bastamente momentos de caza, la vida cotidiana y las ruinas de la ciudad perdida de Erael. Por todas partes hay comida en abundancia (carne, tortas de algas, pescado,...) y tinajas grandes llenas de agua. La animación es constante.
Cuando los PJs entren en las cuevas goyong se organizará un pitote deseomunal. Los viejos aún recuerdan las últimas visitas de Priscila, así que comenzarán a cantar y hacer reverencias ante los PJs. La curiosidad es el sentimiento principal de los goyongs que pronto se arremolinarán sobre los PJs cada vez más cerca hasta llegar a agobiar (quizás algún niño se atreva a intentar robarle algo a un PJ). De todas formas el ambiente es alegre y festivo. En el momento de máxima algarabía sonará un cuerno en la parte superior de la cueva. Un grupo de guerreros anuncia que el Rey Patanga desea hablar con los visitantes. Entonces la cosa se pone solemne, la plebe se aparta y los PJs recibirán escolta «fuertemente armada» hasta la sala del trono.

6. Establos

En estas cuevas se guardan las montura del pueblo goyong. Como ya se ha dicho las monturas son serpientes gigantes (usar datos de la constrictora, manual básico pág 117). Estas serpientes subterráneas son muy curiosas y tienen un tamaño descomunal que fácilmente les pen-nite llevar en cima un PJ de CON 10 (con más peso habría dificultad). Son de piel blanca y ciegas (usan la lengua termográfica).Las serpientes comen carne, pero son bastante torpes y pacíficas. Si una serpiente es educada desde cría puede usarse como montura *(Ride the snake, she is old, her skin is cold ...*). Montar una serpiente no es lo mismo que montar un caballo, si algún PJ se anima tendrá penalizadores en la tirada de equitación (y aún si lo consigue el movimiento ondulante del bicho lo dejará baldado despúes de tres horas de cabalgada). Las serpientes tampoco se mueven con gran

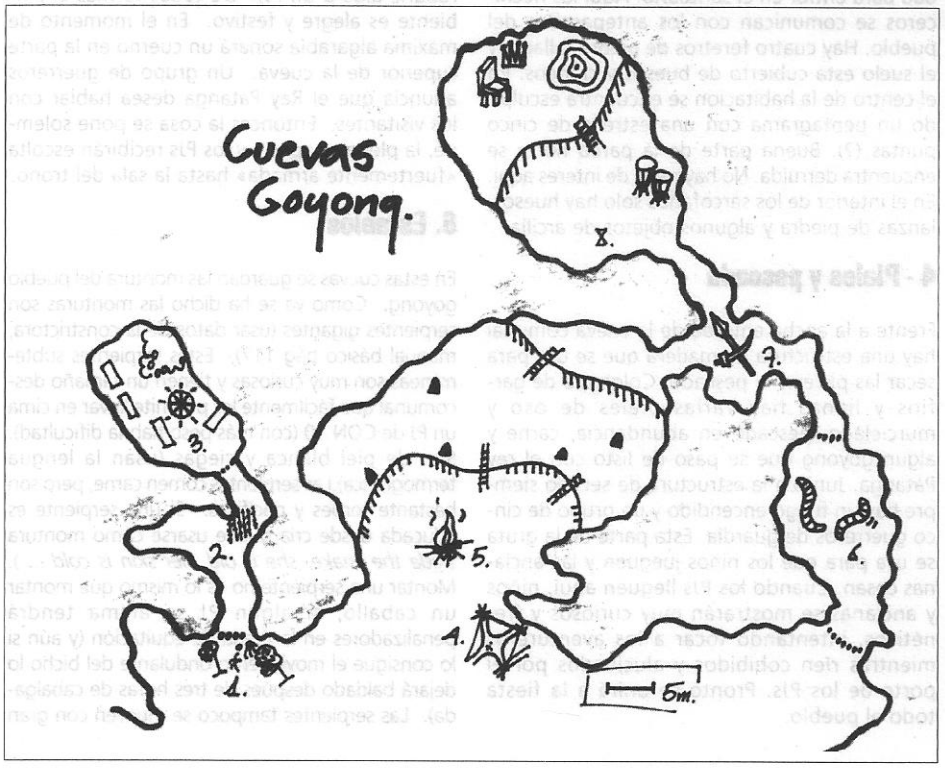
agilidad entre las rocas de la montaña. Montar serpientes no es una gran ventaja comparativa respecto a ir andando, pero tiene gracia. Las dos entradas de esta cueva están tapadas con enrejados de madera y custodiadas por tres guerreros.

7. Sala de guardia

Esta cueva es una sala de guardia y una armería. Apiladas en las paredes hay gran cantidad de lanzas y hachas de piedra, dentro de tinajas hay puntas de flechas. En este lugar siempre hay cuatro guerreros fuertemente armados que no dejan pasar a nadie sin autorización previa.

8. Salón del trono

Aquí vive el gran Patanga con sus siete mujeres, sus doce hijos y sus guerreros más valerosos. Es un lugar lleno de lujo y de alegría. Cuando los PJs entran todo está preparado para una «gran recepción». La sala está dividida en dos. En la explanada central está el fuego y los timbales. El fuego es grande y hermoso, el humo que no tiene por donde salir, se acumula en el techo, e irrita los ojos. Huele a sándalo. Los timbales son dos grandes caparazones de tortuga cubiertos de piel; cuatro músicos se encargan de hacerlos sonar con fuerza cada vez que Patanga termina de realizar un discurso con cómica solemnidad. En este lugar se canta y se baila cuando hay una cena en honor de un guerrero o unos invitados (los PJs pueden ser invitados a una de estas fiestas). Ten en cuenta que los goyong pueden parecer ridículos, pero Patanga no consentirá ningún insulto o irreverencia por parte de los PJs. En la explanada central hay cinco guerreros más la escolta.
La segunda plataforma se encuentra a cuatro metros de altura sobre el «escenario», la pared que separa las explanadas es muy escarpada. Se asciende a la segunda plataforma por unas escaleras talladas burdamente en la roca. La segunda explanada está ricamente decorada con pinturas murales, pieles y objetos de arte (cerámica, huesos coloreados, figuras de barro...). En el centro de la explanada está el trono de piedra sobre el que se sienta Patanga. A su diestra se acumulan sus mujeres, a su zurda sus hijos. Frente al trono se sientan dos ancianos: Hussk y Mashk. Tras el trono hay un pozo de aguas frías y cristalinas.
Patanga está gordo y rollizo, parece un hombre fuerte (de hecho es el más fuerte, por algo es rey ...) y usa como bastón de mando su gigantesca hacha de dos manos (es la única metálica, un regalo de Priscila). Sus hijos tienen desde los cuatro a los diecisiete años, algunos ya son guerreros. Los dos viejos (Hussk y Mashk) son los shamanes del pueblo; son hombres sabios, poderosos y respetados (uno sabe invocar gnomos, el otro sabe llamar a los silfos). Hussk es muy viejo; de niño conoció a Priscila y aún recuerda algunas palabras del idioma común, aunque es incapaz de articular dos seguidas. Si los PJs se portan bien serán invitados a cenar. A la mañana siguiente los PJs se levantarán en la gruta de Patanga. Cuando muestren su intención de partir «Patanga el generoso» les ofrecerá monturas (serpientes) y la compañía de un guía para indicarles el camino hacia la ciudad perdida de Erael. Con el guía y las monturas el camino hasta la zona 7 del mapa se puede realizar en un solo día en vez de en dos.
El guía es un hombre viejo llamado Guyo, es tuerto y enormemente jorobado. Guyo es simpático, pero la presencia de los PJs le pone visiblemente nervioso. Esto hace que su comportamiento sea misterioso, siempre lleno de excusas y sonrisas cínicas. A pesar de todo es un buen guía y monta excelentemente en serpientes. Guyo no es muy comunicativo, se limitará a indicar el camino con el dedo. Si tiene una oportunidad muy clara intentará robar algún objeto sin importancia (si es posible metálico) a los PJs. Si realiza este pequeño hurto se volverá aún más esquivo e intentará dejar la compañía de los PJs cuanto antes con cualquier excusa (por ejemplo : irse a cagar detrás de una roca para no volver jamás)



5. Paso angosto sobre el río

A esta altura está el único paso posible sobre el segundo río de la gruta. Esta corriente es más estrecha, pero mucho más rápida y profunda que la anterior, la mayor parte del tiempo el agua pasa por estrechos cañones y entre piedras que arranca con su fuerza de la ladera de la montaña. El paso marcado con el 5 es un lugar donde el agua se puede vadear, tiene aproximadamente un metro de profundidad, y aunque la corriente es fuerte hay muchas rocas, maderos e islotes donde se puede poner el pie para dar un par de saltos. El paso es estrecho y peligroso, por supuesto resbaladizo. Cuando uno de los PJs esté cruzando, una bandada de peces voladores pasará sobre las rocas atravesando el rápido, remontando la corriente. Los peces son grandes y rojos, por lo menos hay veinte; el PJ que esté en el paso en ese momento puede resbalar (tiradita de equilibrio, please) y caer al agua (se hace pie).

6. Gran escalera entre los quebrados

La zona marcada con el 6 es una colina. Las laderas de este promontorio son especialmente difíciles de escalar, los barrancos son numerosos y muy profundos, el firme está suelto y húmedo, la ascensión se dificulta por las estalagmitas y las formaciones calcáreas. A media ascensión se puede ver que los PJs están en un cabo que se adentra en un gran lago fosforescente que irradia todos los colores del arco iris, se oye el estruendo de una gran cascada. A esta altura si Guyo está con los PJs se excusará y se volverá al poblado, éste es territorio sagrado. Guyo señalará al frente, al otro lado de la colina, si los PJs le preguntan la dirección de la ciudad perdida.
En la cumbre de la colina la visión es espeluznante. Al frente puede verse un lago en el que desembocan los dos ríos iriscentes, el lago es inmenso y sus aguas rozan las paredes de la cueva que es el mundo subterráneo. Sobre el lago se ciernen las montañas y los acantilados más empinados que los PJs han visto nunca. A veces una piedra se desprende para caer al agua con estruendo. La lengua de tierra en la que se encuentran los PJs se extiende como una serpiente sobre la superficie del lago hasta alcanzar su centro; en algunos lugares el cabo no tiene más de diez metros de ancho. En el centro del lago hay un inmenso agujero de un kilómetro de diámetro. El agua se precipita furiosa por este desagüe natural, el ruido es insoportable.
La cascada levanta una nube de agua fosforescente con luminosidad propia, las gotas de agua difiminan su propia luz en miles de arco iris danzantes. La lengua de tierra se aventura sobre la catarata, va más allá del corte en el terreno y se mantiene suspendida en el vacío. Allí sobre este trozo de tierra flotante sacudido por huracanes parece que hay un monolito negro.
Desde la cumbre de la colina hay una escalera excavada en la roca caliza que desciende la ladera suavemente hasta la lengua de tierra que se adentra en el lago. Las escaleras son monumentales, tienen casi cincuenta metros de ancho y los escalones tienen una dimensión superior a los cinco metros de largo, con una diferencia de altura entre sí de apenas treinta centímetros. Las escaleras están bien pulidas.

El descenso (7)

Nos situamos en la plataforma de tierra que se extiende primero como un cabo sobre el agua, y luego como una lengua de tierra sobre el vacío de la catarata. El estruendo de la caída del agua apenas si deja que los PJs se comuniquen hablando o gritando. El agua en suspensión es capaz de calar hasta los huesos a cualquiera, el pelo empapado y las ropas mojadas como si se hubieran bailado vestidos. La lengua de tierra tiene entre diez y quince metros de ancho, está bien pulimentada y muy mojada. Nadie tiene porqué caer al agua, pero si lo hace será arrastrado por la catarata y morirá al estrellarse contra el fondo sesenta metros más abajo. Una vez que los PJs estén sobre la catarata, la sensación de vértigo es hipnótico (tiradita de poder para no marearse y estar a - 15 %, please). Abajo se vislumbra una isla entre los arco iris; la catarata cae en círculo sobre un lago inferior, dentro de este círculo se encuentra una isla. En la isla parece que hay una edificación, un templo. De la isla sale un puente de piedra muy fino y estilizado que desaparece del campo de visión. Cae tanta agua que esto sólo se vislumbra parcialmente, cuando las nubes de agua en suspensión lo permiten.

Justo donde la prolongación de roca termina y empieza el vacío hay un gran monolito de roca negra. La piedra está muy bien bruñida, y brilla con un resplandor propio; su cabeza tennina en una pirámide afilada y puntiaguda. En cada una de sus caras está grabada la runa de Straasha. Parece que esto es un punto muerto. Si los PJs no son capaces de volar, no hay manera de descender los sesenta metros de precipicio hasta llegar al lago inferior donde acaba la catarata. Pero si algún PJ reconoce la runa del Señor de los Elementales del Agua (cosa relativamente fácil para un pescador o marino), la cosa puede cambiar. Si además de reconocer la runa al PJ se le ocurre rezar una oración a Straasha y reclamar su ayuda: ¡alivio, tienes un jugador inteligente en la mesa! Tras pronunciar los rezos pertinentes y realizar una humilde ofrenda una humilde ofrenda a Straaslia el monolito comenzará a cantar una canción metálica y extraña mientras vibra; entonces el flujo de la catarata parece que se detiene por un momento y una explosión de agua ascendente, como un géiser descomunal, cegará a los PJs. Frente al monolito se materializará una figura humanoide de tres metros de altura confeccionada exclusivamente de agua multicolor. La figura es Wewor, un conde de los elementales. Wewor fue invocado por Erael hace mil años, desde entonces este lugar maravilloso es su hogar, Wewor vive aquí voluntariamente, enamorado de la bella conjunción natural entre el agua y la tierra. La figura del elemental es masculina, se puede reconocer fácilmente por sus enormes pelotas (si las ondinas tienen tetas es lógico que un elemental tenga otras cosas, ¿no?). Wewor es altivo y misterioso, recibe pocas visitas, pero le gusta ayudar a aquéllos que rezan una cálida oración a su señor. Se puede comunicar con los PJs en Alto Melnibonés, les preguntará el motivo de su visita. Si los PJs contestan con sinceridad y elegancia Wewor consentirá en regalarles un favor. Si los PJs se muestran maleducados Wewor los atacará con furia (calcula que es como 15 ondinas juntas, además es inmune a las armas no mágicas y tiene el poder demoníaco «Zap!» a 55% impactar, 50m. de alcance y 5d6 de fuerza). A Wewor no le importa que los PJs vayan a visitar la ciudad de G'Hyon, de hecho él lo hace a menudo porque le gustan las bellas ruinas. El favor que Wewor les hará a los aventureros es evidente: creará un ascensor de agua capaz de descender lentamente por el flujo de la catarata y dejarlos con suavidad sobre la isla del lago inferior. Luego se despedirá cortésmente y se irá para no volver a aparecer.

7. La ciudad perdida de Erael

La ciudad de G'Hyon se encuentra en la caverna inferior del mundo subterráneo,se llega a ella desceildiendo la catarata que cae sobre el lago del segundo mapa. La ciudad se extiende a orillas del lago fosforescente, alejada de la estruendoso cascada y pegada a la pared norte de la gran cueva. No hay salida aparente de este lugar. La ciudad todavía guarda parte de su belleza y esplendor, ya no es más que una ruina catastrófica, pero aún conserva parte de su armonía. Entre las calles de la ciudad se alzan decenas de torres y monolitos sacudidos por centenarios terremotos, conservan su porte vertical castigado por las grietas y el derrumbe. Se vislumbran los tejados de palacios marmóreos, cúpulas de jade verde, minaretes dorados, pirámides cuarcíferas y almenas plateadas. Las paredes de los pocos edificios que se mantienen en pie están pintadas con bellísimos murales y frescos, ornamentadas con pétreos bajorrelieves. Hay plazas cuyas fuentes todavía dan agua, calles cuyas calzadas están habitadas por los restos de los carros que un día las cruzaron. Toda la ciudad se presenta envuelta en un halo mágico y secreto, a veces se escucha un gemido tras la esquina de un caserón, o se vislumbra una explosión de luz y sonido tras el postigo de una ventana, no es extraño que se aparezcan figuras translúcidas en la distancia, revoloteando sobre los frisos de templos abandonados. La magia que mantuvo a la ciudad viva y en orden se ha vuelto salvaje.

Es lógico pensar que ante el derroche de riquezas y objetos curiosos que hay en las ruinas los PJs se paren un par de veces a «saquear». Con este motivo se ofrecen algunas ideas sobre objetos y tesoros en la Tabla de Saqueo. Como se ha dicho, G'Hyon es un lugar «vivo» y pulsante con la magia que un día la habitó; con la intención de reproducir algunos fenómenos sobrenaturales se ofrece la Tabla de Fenomenología.

1. El templete de la catarata

Rodeada por la caída de agua (recordemos que el agujero de la cascada tiene un kilómetro de diámetro) hay una isla. En esta isla Wewor clejará a los PJs cuando los baje desde la caverna superior. La isla es pequeña, sobre su superficie crecen algunos arbustos y matorrales de color lila. Da la impresión de estar rodeado por paredes de agua. Pero se ve un puente que va más allá, un puente de piedra que pasa por debajo de la catarata y lleva a algún lugar desconocido al otro lado de la cortina de agua, donde no alcanza la vista.

En medio de la isla hay un templete de piedra negra. Es bastante pequeño, el techo es una cúpula metálica que el agua de la catarata mantiene brillante. Dos de las paredes del templete están derruidas y cubiertas de moho morado. En el suelo del templete hay un complejo mosaico que representa la figura de una bola de carne con un gran ojo central, situada en el vórtice de una espiral amarilla fosforescente.

2. El puente hacia G'Hyon

El fino puente de piedra se extiende hacia la catarata con gracia difícilmente igualable, apenas si tiene columnas que lo cimenten al fondo del lago, y la piedra tallada brinca en arcos desmesuradamente altos sobre la superficie del agua. El tramo del puente que pasa bajo la catarata está a cubierto por un tejado de piedra en forma de bóveda de medio punto prolongada durante veinte metros sobre la pasarela. El interior del túnel está tallado en rosas.

El puente tiene más de un kilómetro de largo y discurre en diferentes direcciones para que el visitante pueda observar la ciudad desde distintos ángulos. Cada vista es más bella. Lo cierto es que los PJs no van a tener mucho tiempo para ver la ciudad, porque una bandada de murciélagos gigantes (tomar datos del buitre en el manual básico) los va a atacar con insistencia. El peligro mayor está en caer al agua del lago, bastante turbia, y revuelta.

3. Grandes columnatas

Toda la costa a lo largo del cabo, donde va a parar el puente, está adornada con inmensas columnatas. Estas columnas son redondas, de mármol blanco, cada una de ellas tiene un diámetro superior a los diez metros y treinta de alto. El puente desciende sobre un camino empedrado que parece conducir directamente hacia la ciudad. Si un PJ toca una de estas columnas sentirá un frío sobrenatural que se extiende por todo su cuerpo mientras suena un pitido muy agudo en sus oídos.

4. La ruta de los héroes

Este es el camino empedrado que conduce a la ciudad. Parece que al ir internándose entre los edificios, el camino se bifurca para convertirse en calles. La parte central del camino en «campo abierto» está custodiada por las estatuas de los antiguos héroes de la ciudad. Todas las figuras son grandes (más de tres metros de altura) y tienen unas magníficas alas emplumadas. Las estatuas se encuentran en lamentable estado, muchas rotas o mutiladas, la mayoría han caído de sus pedestales para hacerse añicos. Entre las que se encuentran de pie hay guerreros, poderosos hechiceros y científicos que posan frente a sus más afamados inventos y cachivaches. Todas las inscripciones están en Myrrhyano arcaico, con lo que no se pueden leer.

5. Caserón nobiliar

Desde la Ruta de los Héroes se vislumbran las ruinas de una imponente villa, es el primer edificio de la ciudad. La villa tiene espacio para huerta y jardín en el que crecen unos pequeños arbustos retorcidos. La mayoría del edificio se encuentra en ruinas, las dos torres de vigilancia que tuvo el caserón han caído sobre los pisos superiores destruyéndolo todo. No parece que

ninguna pared aguante firme, pero se puede ver un claustro interior, sin tejado, en el que se puede entrar sin peligro.
Las columnas del claustro son de hierro forjado con caracoles marinas incrustadas en su superficie. Aguantan un techo cubierto de enredaderas salvajes que se extienden por todas las ruinas. En el centro del patio hay una fuente que aún funciona. Hay un cadáver de Myrrhyn en el suelo, pocos huesos sobreviven, la mayoría de ellos se han transformado en polvo, igual que sus ropajes. Entorno a lo que debió ser el cuello hay una cadena con una gran llave de plata colgando (abre el cofre de los medallones que activan el aparato de teleportación del templo nº 10).

6. Monolito negro

En este lugar se alza erguido un obelisco negro de quince metros de altura por tres de ancho. Sus paredes están bruñidas y termina en una pirámide chapada en jade. En uno de los lados del obelisco hay una puerta a ras de suelo. La puerta es de hierro forjado, y tiene un pomo con forma de calavera myrrhyana. La puerta puede abrirse sin dificultad, pero no se ve lo que hay detrás. El interior del monolito está terriblemente oscuro (de hecho ninguna luz es capaz de penetrar esta oscuridad mágica). El portal es un sistema de teleportación interior. Si algún PJ «entra» en el monolito habrá un flash de oscuridad, un zumbido, y el aventurero se encontrará saliendo por la puerta de la columna nº 7 al otro lado de la ciudad. Si algún PJ tira un objeto a la oscuridad, habrá un flash de oscuridad, un zumbido, y el objeto se encontrará cayendo frente a la puerta de la columna nº 7; allí permanecerá hasta que alguien lo recoja. En realidad el interior del monolito es macizo.

7. Columnata blanca

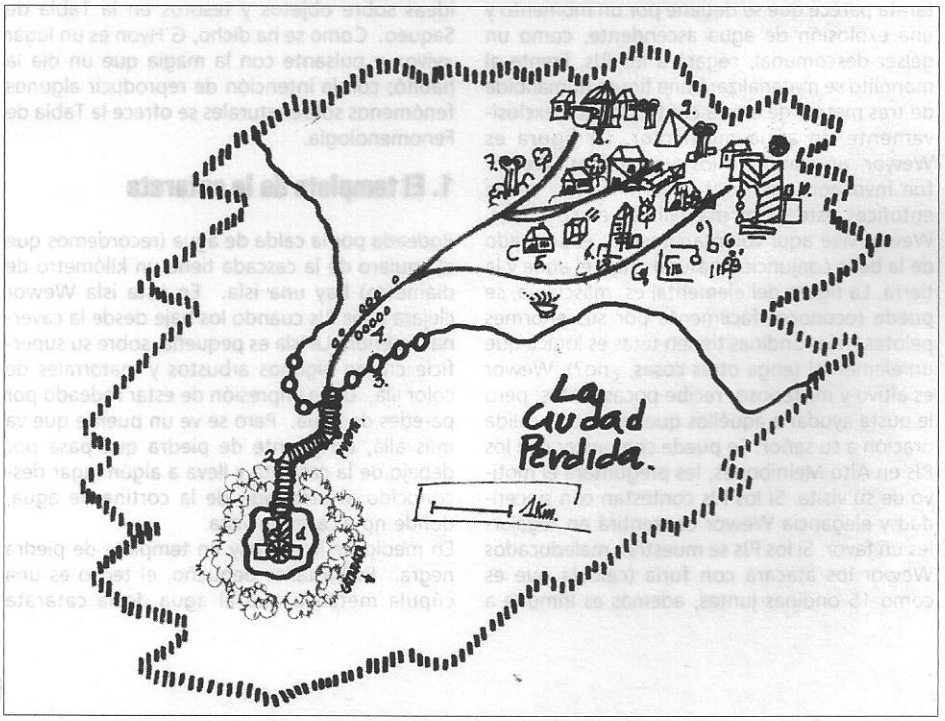
En este lugar se alza erguida una columna blanca de quince metros de altura por tres de ancho. Sus paredes están estriadas y tennina en un capitel de estilo dórico. En mitad de la columna hay una puerta de hierro forjado, que tiene un pomo en fonna de calavera myrrhyana. La puerta puede abrirse con facilidad, pero el interior está terriblemente oscuro. Este es el aparato de teleportación gemelo al monolito negro nº 6. Si algún PJ penetra por la puerta de la columna se encontrará saliendo por la puerta del monolito al otro lado de la ciudad. El flash de oscuridad, el zumbido y la desaparición de los objetos son fenómenos que se repiten de forma idéntica a como ocurren en el obelisco nº 6.

8 - Termas

Este conjunto de ruinas son las antiguas termas de G'Hyon. El edificio se conserva bastante bien, aunque sólo queda en pie una gran sala común donde estaban los baños públicos y el espacio de gimnasia. Desde fuera las termas ofrecen un bello espectáculo. Son un edificio de gruesas paredes de adobe rojo con cuatro minaretes (uno en cada esqtiina). El techo lo cubre una gran cúpula metálica coronada por una especie de pararrayos de oro. Entorno al edificio principal se ven numerosas piscinas al aire libre (secas) entre las que discurren caminos flanqueados e inundados por boj (salvaje). Hay varios edificios auxiliares aunque se han derrumbado. Sólo hay una gran arcada de tres metros de altura para entrar en las termas, la puerta de madera hace tiempo que desapareció.
En el interior la luz es tamizada por claraboyas coloreadas de formas geométricas, así cae en rayos cuadrados y triangulares sobre la superficie marmórea de los baños. La sala principal tiene más de veinte metros por treinta, la cúpula se sitúa a quince metros de altura y tiene una grieta muy profunda. Las paredes están cubiertas por murales que representan la vida cotidiana de la ciudad de G'Hyon; también hay imágenes de carácter deportivo. Todo el suelo está adomado por un mosaico floral. El centro de la sala está ocupado por una gigantesca piscina circular de tres metros de profundidad, se puede descender por escaleras de bronce. A la diestra de esta piscina se sitúa un conjunto de cinco pozos cuadrados de un metro de profundidad, en las paredes de estos pozos hay grifos de plata. A la siniestra hay una sauna, separada de la sala central por finas paredes de mármol.
No hay nada de interés en la gran piscina, pero si los PJs abren alguno de los grifos plateados de las bañeras pequeñas, les espera una buena sorpresa. Con un flash de luz y una explosión de azufre, del interior del pequeño grifo surgirá un enorme demonio Aroctop. El cuerpo del demonio se ensanchará a medida que vaya saliendo, como el del genio de la botella. Los Aroctops son demonios muy viejos que ftieron invocados ptra proteger la ciudad en tiempos de Erael. Al ser abandonada la ciudad la mayoría de ellos fueron liberados, pero algunos de estos demonios se quedaron atados aquí para siempre; los cuatro que quedan viven en las termas, hoy unirán sus fuerzas para derrotar a los PJs. El Aroctop es un demonio con cuerpo de araña gigante, cabeza de anciano con dientes afilados y tentáculos de pulpo en vez de patas; cada tentáculo acaba en una uña terrible, curva y puntiaguda (utilizar datos del demonio de combate en pp: 92 del manual básico).
Si algún PJ se acerca a explorar las saunas encontrará al fondo un pozo de dos metros de ancho por cinco de profundidad. El pozo está excavado en la piedra, y tiene unos escalones tallados en su superficie para descender hasta dos metros del final.
Al fondo parece que descansan un monton de huesos y conchas marinas apiladas. Si un PJ desciende hasta allí, al apoyarse en el suelo activará una trampa, la salida del pozo será bloqueada por cuatro rejas de hierro situadas a distinta altura, las verjas surgen de grietas horizontales en la pared (demasiado rectas y anchas para que un PJ que busque trampas no las detecte en el descenso... ¿pero y si no busca?). El PJ que queda al fondo se encuentra a tres metros de la primera verja, y no le resultará fácil romperlas (CON 20 cada una). Las verjas se mantienen cerradas durante dos años seguidos.

9. Pirámide funeraria

Sobre una plataforma de mármol blanco situada contra la pared de roca de la cueva, se encuentra el túmulo funerario de Erael. El lugar no está custodiado, aunque su majestuoso aspecto es indicador claro de la importancia del lugar. El féretro es una pirámide cuarcífera de cuatro caras rodeada por cadenas doradas, tiene tres metros de lado y es transparente; está sellada y no hay forma de entrar. El grosor del cuarzo no supera los dos centímetros pero es terriblemente duro (CON 17). En el interior de la pirámide se pueden vislumbrar fastuosos tesoros; hasta un metro y medio de altura, hay acumuladas conchas y caracoles marinas de impresionante belleza (moneda muy valiosa en las montañas), entre las conchas hay algún objeto de arte de oro, plata y bronce (copas, collares, bastones de mando, globos, platos, brazaletes, estatuas ...), no faltan gemas. Sobre todo este tesoro descansan cinco voluminosos grimorios forrados en piel de dragón (están escritos en Myrrhyano arcaico, una lengua muerta y desconocida). El cadáver de Erael está suspendido mágicamente sobre su tesoro; es un esqueleto perfectamente conservado que se mantiene en el aire con las alas y los brazos abiertos. Tiene puesta una corona, un anillo mágico con cuatro salamandras atadas y un collar de coral del cual cuelga una varita de atadura *(Demonios y Magia pag:* 89) que se ve muy frágil (900 años de antiguedad, está vacía).



Alguien está esperando este momento en Nihrain. Si los PJs todavía llevan el medallón que Sandra les regaló, el demonio que contiene en su interior leerá la emoción de los PJs a la vez que sus pensamientos, y avisará telepáticamente a la bruja de que los aventureros han encontrado la tumba de Erael. Entonces Sandra se teleportará a este lugar en medio de una nube de gas rojo chispeante. Con una risa histérica comenzará a atacar a los PJs con sorprendente furia y habilidad. Sandra morirá en la batalla antes que dejar a los PJs heredar las riquezas y el conocimiento que ha ambicionado toda su vida. La bruja es un enemigo poderoso que fácilmente puede acabar con los aventureros si éstos se encuentran cansados o fuera de lugar cuando comience el combate.
Una vez resuelto el problema de Snadra se puede proceder a romper la piramide.
Antaño estuvo protegida mágicamente, pero hace tiempo que este poder desapareció. Con un buen martillo se romperá la superficie cuarcífera y todo el tesoro (incluidos los huesos de Erael) se desparramarán desordenadamente por el suelo y los escalones que, ascienden a la plataforma de mármol.

10. El templo de la teleportación

Este templo se parece al Partenón, un gran tejado a dos aguas parcialmente destruido y muchas columnas que franquean la planta sosteniendo frisos bellamente decorados. Los frisos representan hombres alados que son arrojados a una espiral donde les aguarda una gran boca dentada. Todos los «ángeles» sacrificados llevan un medallón en el cuello con un pentagrama inscrito.
El edificio es uno de los más grandes de la ciudad; también es uno de los que se encuentran en peor estado, con sus columnas cubiertas de moho y sus escalinatas partidas. Pero el firme edificio se conserva bastante bien, en él se puede ver un extraño mosaico, una espiral negra y amarilla que se extiende desde las columnas circundantes hasta el centro del suelo. El vórtice de la espiral es un gran ojo de tres metros de diámetro, que refulge con una luz blanquecina. Al fondo del templo sobrevive un altar y una hornacina. El altar está vacío, pero la hornacina contiene un pequeño cofre de plata. Este cofre se abre con la llave que se encuentra en el caserón familiar nº 5. En el interior del cofre hay siete medallones similares a los que se encuentran en el *cáliz* de la habitación nº 5 del castillo de Pengot, medallones circulares de hierro con una estrella de cinco puntas inscrita en oro. Si los PJs no tienen la llave que abre este cofre y lo intentán forzar, se activará una trampa de aguja escondida en la cerradura (la aguja está embrujada con un veneno mortal, tirito de resistencia por CON, please).
Los PJs pueden penetrar en el gran ojo central de la espiral de dos formas.

Primero: sin ponerse un medallón de pentagrama, entonces no pasa nada.

Segundo: poniéndose un medallón depentagrama, entonces con una explosión de luz y sonido el PJ que se encontraba en el ojo central se verá teletransportado con todo su equipo (o si lleva demasiado tesoro, sólo con parte de su equipo) al círculo de invocación que hay en la capilla nº 5 del castillo de Pengot. Este templo fue utilizado por Erael para realizar viajes dimensionales. Según han ido pasando las centurias, el artefacto ha perdido poder. Cuando Priscila llegó hasta aquí la espiral era incapaz de cruzar a otras dimensiones, pero poseía el poder de la teletransportación. Durante años Priscila trabajó para conectar, con la propiedad del teletransporte, el castillo de Pengot con la ciudad de G'yHon. Hoy también este poder se ha ido degradando, y actualmente la espiral sólo teletransporta en la dirección G'Hyon-Pengot.

ANEXO

1. Sandra la bruja

Sandra es una bella mujer de cincuenta años que apenas si aparenta la treintena, viste con excepcional elegancia y tiene el porte altivo y majestuoso; pocos pueden soportar su fría y penetrante mirada. Sandra es la hija de Quimera, una de las mejores sacerdotisas del culto sangriento fundado por Priscila. El culto sangriento era una deformación de las adoraciones y sacrificios que los antiguos myrrhynianos realizaban a sus dioses perdidos. Sandra escuchó la leyenda de G'Hyon y los poderes que ocultaba. Cuando era niña, su madre, casada con un sacerdote pangtamano de Arioch, la inició en la magia y le animó a recuperar el poder perdido de G'Hyon. Saiidra ha vivido muchos años en Nihrain explorando los valles montañosos de la zona hasta que encontró el castillo Pengot.
Coincidiendo el lugar con las descripciones que del «monasterio» le hizo su madre, comenzó a investigar la forma de acceder al mundo subterráneo y llegar a G'Hyon. El proceso ha durado decenas de años, hasta que Sandra se ha hecho lo suficientemente poderosa para desactivar la magia protectora que Priscila dejó en el castillo de Pengot.
Sandra se tiene en muy alta estima para dedicarse a la aventura, por eso necesita un grupo de PJs. Sandra ha urdido un plan para que sean los aventureros quienes encuentren la ciudad perdida de G'Hyon. Una vez solucionados todos los peligros del camino, ella se teletransportará a la ciudad para reclamar su legítima herencia. Sandra ha invocado unos fuegos fatuos cerca de un poblado de leñadores en el valle de Pengot; estos fuegos fatuos tienen orden de guiar a los PJs hasta las ruinas del castillo, una vez cumplida esta misión serán libres. Los PJs son contratados para ahuyentar a estos fuegos fatuos, pero en realidad, Sandra pretende que «guiados por su espíritu aventurero», los PJs lleguen a G'Hyon «por casualidad». Es importante que los aventureros desconozcan la existencia de la ciudad y los poderes que oculta para que no los ambicionen e intenten robarlos. Así pues, Sandra regala un medallón a los PJs, es un medallón que « ahuyenta a los fuegos fatuos». En realidad esto es mentira, el medallón es una guía mágica para Sandra, servirá de llave para abrir la puerta del mundo subterráneo, y en su interior hay un demonio que le avisará del momento oportuno para teletransportarse a G'Hyon.

SANDRA
FUE 14
CON 17
TAM 12
INT 22
POD 21
DES 14
CAR 20
Puntos de Vida: 17
Armas: Daga demonio: ataque 99%, parada 1 1 0%, 1 d4+2+5d6 de Daño.
Armadura: Ninguna.
Habilidades:
Evitar 77 %, Escuchar 50 %, Persuadir 80 %, Cantar 50 %, Hablar/leer (común, alto y bajo melnibonés) 70 %.
Habilidad de invocar: 73 %
Invocaciones: Gnomos, Salamandras, Fuegos Fatuos, Demonios Glop (sin orejas).

hgyínn,
Daga demonio de Sandra
CON 25
TAM 6
INT 5
POD 15
CAR 13
Poderes: Arma (+5d6 puntos de daño), Pacto de Salvaguarda contra fuego (que disfruta Sandra).

rogg'ynGí,
Anillo de teletransportación de Sandra
CON 20
INT 14
POD 17
Poderes: Teletransportación 13 puntos de tamaño.

n!chunga'ñ,
Medallón espía de Sandra (el que no espanta fuegos fatuos)
CON 35
INT 15
POD 18
Poderes: Empatía, Telepatía (rango ilimitado, pero solamente puede comunicarse con Sandra), Baliza mágica (nuevo poder que permite conocer al propietario del demonio la localización exacta del medallón en cada momento. La distancia viene medida con respecto a las distintas dimensiones del espacio, no en nombres propios o imágenes del lugar), Ojo camuflado como rubí.



TABLA DE FENOMENOLOGÍA:

1- Dos fuegos fátuos que habitan la ciudad desde los tiempos de Erael consideran que los PJs están profanando su hogar al hacer tanto ruido y robar tantas cosas. Los fuegos fatuos (Demonios y magia pp:93) están dispuestos a luchar telekinéticamente con los aventureros. Por supuesto que contra esta pareja el medallón de Sandra no surte ningún efecto.
2- Un grito metálico y lejano que se aleja formando ecos para luego apagarse poco a poco...
3- Una gran mancha negra en el suelo y el olor insoportable del azufre y el incienso quemados en gran cantidad. Bajo la mancha hay pintado un pentagrama.
4- Risas y luces danzarinas detrás de una puerta entreabierta, y de los postigos de una ventana parece que una mano transparente llame a los PJs moviendo el dedo índice. Pero cuando los aventureros se acerquen todo desaparecerá en el silencio.
5- Quince dientes y muelas que están acumulados en un montón, dibujan una flecha que señala una dirección en particular. Si los PJs siguen esa dirección se oye una sonora carcajada a lo lejos.
6- Un juego de cartas o de dados (mágicos) que siempre repiten la misma jugada.

TABLA DE ENCUENTROS EN EL MUNDO SUBETRRÁNEO:

Cada cinco horas que los PJs pasen en el mundo subterráneo y se encuentren fuera del poblado Goyong o de la zona 7 (el descenso), el Master ha de tirar un percentil. Hay un 35% de que se produzca uno de los siguientes encuentros:

1- Intromisión en el nido de una serpiente constrictor gigante a la que no le gusta que metan el pie en su casa.
2- Encuentro con un niño Goyong ciego y perdido que quiere volver a su aldea. Como no ve y es incapaz de comunicarse más que por gestos, el niño es un guía inútil. Si los PJs no han llegado aún a la aldea, el niño es una magnífica carta de presentación. Si los PJs ya han estado en la aldea, devolver al niño es simplemente un acto de buena voluntad.
3- Encuentro con un grupo de murcielagos gigantes que están de marcha tomando copas porque es sábado noche. Como están muy animados y contentos no les importará joder un poco a los PJs. Para el caso se pueden utilizar los datos del «Buitre» (manual básico pag. 114). Digamos que hay 7 murciélagos.
4- Encuentro con los cadáveres de un grupo de goyongs cazadores. Visten pieles y lanzas de piedra. Parece que han sido derrotados por un oso de las cavernas o algo parecido. El goyong más corpulento lleva un amuleto al cuello, es una uña de oso gigante. El ehibir este amuleto en el poblado goyong será un grave error, porque los indígenas pensarán que los PJs son los asesinos del dueño del medallón, desaparecido hace cuatro jornadas.
5- Este encuentro ocurre cuando los PJs estén bordeando o vadeando un río. Cinco cocodrilos (¿grandes o pequeños?) atacarán a los PJs confundiéndolos con su almuerzo. Los cocodrilos son blancos como la cal, el efecto del agua fosforescente los ha desteñido y los ha cegado (no importa porque tienen un olfato muy fino...¡ y además les han crecido orjas para escuchar a los PJs!).
6- Encuentro con una comunidad de seroloks. Los seroloks son una progenie de oonais (ver Demonios y Magia pag. 91). Los seroloks de las profundidades suelen vivr en grupos de diez individuos, y normalmente son cazados por los goyongs que aprecian mucho el sabor de su carne rosada. Es por eso que los seroloks tienen la costumbre de convertirse en piedras con patas (¿y esto no parece estúpido?) para huir rápidamente cuando se percatan de la presencia de humanoides cercanos. Esto suele ocurrir demasiado tarde.

TABLA DE SAQUEO:

1- Un esqueleto de Myrrhyn de tamaño desmesurado que viste los restos de una lujosa túnica se encuentra tirado en la calle. En su dedo meñique (el pulgar de un PJ) lleva un anillo con una gema incrustada. Lleva una bolsa al cinto llena de pequeñas conchas marinas.
2- Un bajorrelieve de piedra chapado en oro. El vil metal puede ser arrancado de la obra de arte. El bajorrelieve presenta un grupo de hombres alados que rezan con fervor ante la figura du una bola de carne con un gran ojo central.
3- Un conjunto de tres barriles metálicos que parecen estar sellados herméticamente con cera. Contiene un líquido viscoso parecido a la miel pero que apesta a sulfuro.
4- El pomo y el llamador, que tiene forma de cabeza de aguila, de una puerta de roble podrido. Parecen de plata.
5- En una casa, frente a la puerta principal, han incrustado con gemas en el suelo la palaba «bienvenidos»(está escrito en Mhyrrhriano antiguo, así que nadie lo entiende). Unas diez gemas pueen ser arrancadas del «felpudo».
6- En un sótano que un derrrumbe ha dejado abierto al interior se pueden ver cinco esqueletos unidos a las paredes con grilletes y argollas. Los grilletes son de bronce trabajado con incrustaciones de nácar.




te damos mucho juego.

RUNE QUEST

ASUNTOS DE FAMILIA

por Alex Fernández

La presente aventura está ambientada en alguna región indeterminada de la tierra heortiana, en el continente gloranthano de Genertela, durante la tercera edad (y concretamente en cualquier estación de los años 1620 o 1621, es decir, cuando la conquista de este territorio por parte del imperio Lunar es aún reciente.

Debido a la naturaleza de la trama, el grupo de PJs debería pertenecer mayoritariamente a algún culto que no tenga buenas relaciones con la Diosa Roja, siendo especialmente apropiados los aventureros orianthis. Pero aunque no sea así, cualquier grupo que esté de parte de las causas justas y de los débiles tendrá claro en qué bando luchar.

Naturalmente, los grupos de adoradores de la Luna Roja no tienen cabida en este módulo, ya que estarían tirando piedras sobre su propio tejado.

Introducción

Si tu campaña no tiene lugar en Glorantha, adaptar esta aventura no debería resultarte muy difícil.

No hay más que cambiar las respectivas deidades por sus equivalentes en el mundo en que juegues y sustituir al Imperio Lunar por algún reino o imperio (incluso señor feudal o clan importante) que cumpla el papel de villano en la trama. Cuatro retoques en los nombres de los lugares bastarían para completar el cuadro (por ejemplo, los PJs son celtas que ayudan a su tribu a resistir los afanes expansionistas del Imperio Romano).

Como ya se ha dicho, la conquista de la tierra heortiana por parte de las legiones lunares es aún un hecho reciente, y a excepción de la Ciudad de Murallas Blancas (que posee algunas similitudes con cierta aldea gala de la Tierra), la pacificación del territorio es total, aunque no completa. Las rebeliones y la agitación son todavía enormemente frecuentes, y los sacerdotes de la Diosa Roja están teniendo serias dificultades para convencer a los orianthis de que abracen la nueva fe. Para facilitar las cosas, el Imperio ha mandado a la región que nos ocupa al general Reor Stator, un experto en «pacificaciones» que ha obtenido algunas victorias importantes para el Imperio mediante el eficaz método de dividir a los nativos y enfrentarlos entre ellos. Aquí lo tiene especialmente fácil.

Hrolf ólenthor, del clan Kraki, es el señor orianthi de la región y hasta ahora había sido un excelente gobernador y un duro enemigo del Imperio, pero según él, una mancha mancilla el honor de su clan: su hermano gemelo Jorsarfar, que decidió abrazar el despreciable camino de la hechicería y que abandonó su tierra para, según algunos, estudiar con el mismo Delecti, el nigromante del Pantano Elevado. Cierto o no, aunque Hrolf le desprecia por ello, Jorsarfar sigue respetando y queriendo a los suyos. Simplemente, ha escogido un camino diferente al del clan... Pero Reor piensa aprovechar esta rencilla. Para evitar que los sacerdotes del clan Orianthi puedan saber algo a través de conjuros de revelación, el nuevo gobernador elabora todos sus planes en templos consagrados a la diosa y obra de manera encubierta, sin involucrarse directamente. Contrata a un grupo de mercenarios para que secuestren a los hijos de Hrolf, que fueron llevados como rehenes a un lugar seguro del Imperio, y con esta baza en su mano amenaza al señor orianthi, obligándole a despedir a sus sirvientes y contratar a otros (leales al Imperio) para impedir que se supiera lo sucedido. El golpe fue muy duro para Hrolf. Reor le obligó a deponer su actitud hostil al Imperio, so pena de matar a sus descendientes, pero no le pidió una colaboración abierta. No sólo hubiera resultado demasiado sospechoso, sino que además el coraje del orianthi podría impulsarle a sacrificar a sus hijos en favor de su pueblo.

Reor comenzó entonces con la segunda parte de su plan, poniéndose en contacto con Jorsarfar y exigiéndole su cooperación, a cambio de la vida de sus sobrinos. Jorsarfar no tuvo elección y ha utilizado sus poderes desde entonces para hacer la vida imposible a los orianthis más rebeldes de la comunidad, circunstancia aprovechada por los sacerdotes imperiales para demostrar a los bárbaros el superior poder de su deidad, pues las tierras, propiedades y familias de aquellos que han abrazado su culto se hallan a salvo de los demonios y los muertos vivientes que campan por la región, mientras que el vociferante Dios de las Tormentas nada puede hacer para proteger a sus fieles. Por si fuera poco, Reor ha hecho creer a Hrolf que su hermano le ha traicionado por propia voluntad, ya que lo del secuestro es un secreto entre el gobernador y Hrolf (cosa que sabemos que no es cierta), y los sacerdotes de Orianth no han podido confirmar sus sospechas sobre la intervención lunar a través de la revelación. El descontento del pueblo para con su dios y sus líderes es cada vez mayor, y todo parece indicar que, a medida que el número de conversos que busca refugio en la Diosa Roja aumenta, la población del lugar va a acabar enfrentándose en una guerra civil... que sólo puede acabar satisfactoriamente para los invasores.

Regreso al hogar

En el momento en el que hacen su aparición en la aventura los PJs, Sloot Yarps, uno de los guerreros de confianza de Hrolf, cansado de la pasividad de su señor (pero intuyendo que algo extraño le sucede), ha decidido tomar las armas con un grupo de leales orianthis y ha empezado una encarnizada serie de incursiones contra los lunares y la oleada de criaturas que asolan la comarca, para defender a los suyos. Aunque Hrolf le ha declarado fuera de la ley y los soldados de la luna roja le buscan por toda la región para ejecutarle por traidor, es demasiado hábil y conoce demasiado bien la zona para dejarse coger.

El grupo de PJs regresa a casa después de su última aventura (o bien se halla de paso por tierras heortianas antes de iniciar nuevas andanzas) y a lo largo del último día de viaje se han ido dando cuenta de que el paisaje ha cambiado mucho desde la última vez que lo vieron: granjas enteras han sido asoladas por las llamas, animales domésticos y de rebaño forman una macabra guardia de honor, con sus cadáveres horriblemente mutilados atestando los márgenes de los caminos, aves de carroña dominan los cielos de los campos... Los lugareños miran a todo recién llegado con una mezcla de miedo y esperanza. Casi todos ellos parecen llevar días sin dormir, en algunos casos se aprecian incluso las huellas del hambre, y los pocos hombres en edad militar con los que los PJs se cruzan van armados hasta los dientes. De vez en cuando alguna casa milagrosamente intacta rompe la monotonía del entorno (tirada de Otear y Conocimiento del Mundo permitirán descubrirlas runas de la Diosa Roja pintadas o talladas sobre los dinteles de tales sitios), y en algún momento se cruzarán con un grupo de cinco sacerdotes de la diosa que, fuertemente escoltados por legionarios, predican en la plaza de una aldeucha ante una tan escasa como tensa concurrencia. Si se quedan a escuchar sin montar jaleo oirán un jugoso discurso en el que se exhorta a los asistentes a participar en el culto a la diosa, obteniendo así la protección contra la terrible plaga sobrenatural que asola

las tierras (amen de ventajas más terrenales como menores impuestos, preferencia en la adquisición de tierras requisadas a los rebeldes, etc...., todo ello expuesto con la sutileza propia del clero).

Si los PJs consiguen ganarse la confianza de algún esquivo orianthi, éste les explicará brevemente lo sucedido, de cómo el señor de la comarca parece haber perdido su antiguo ímpetu guerrero e inclina la cabeza ante los conquistadores, y de cómo su traicionero hermano asola impunemente el territorio sin que los sacerdotes de los vientos, debilitados por la guerra, puedan ponerle freno. Únicamente el culto imperial tiene fuerza para desafiar al traidor, y mientras, el alocado de Sloot ha decidido complicarlo todo. La actitud del PNJ variará desde la admiración por Sloot si es pro-orianthi (Un jefe como e1 es lo que necesitamos) hasta una postura muy diferente si es un converso (La Luna Roja ha demostrado que puede hacer nuestras vidas mucho más fáciles. Si incluso Hrolf parece haberlo admitido, ¿qué diablos pretende ese toro descerebrado de Sloot?).

Lo último que oyen es algo sobre una misteriosa horda de perros-demonio que están arrasando la región, y aunque muchos sospechan que es una treta del Imperio, nadie ha podido probarlo. El interlocutor (o los interlocutores) acaban por recomendar al grupo que viajen a Enur Arath, la capital de la Marca, pues tal vez allí averigüen algo más. Pero deben ser muy precavidos y viajar de día si no quieren tener ningún encuentro desagradable. Si son buenos con el Habla Fluida, podrán convencer a algún lugareño para dormir en su casa (a fin de cuentas así estará más seguro) o bien pueden dormir en la posada de la aldea. Si hacen esto último, verán que los lunares hacen lo propio, y cualquier Pj que conozca el nuevo peloriano tendrá derecho a una tirada de Escuchar durante la cena. Si la obtiene, captará un retazo de conversación procedente de la mesa vecina (en la que cenan los sacerdotes y la escolta) del tipo de «... parece que Reor se ha salido con la suya una vez más. Si todo sigue así, funcionando tan maravillosamente, vamos a tardar menos de lo previsto en convertir a estos ignorantes». Más vale que los PJs no monten gresca, cinco sacerdotes y diez escoltas son un hueso duro de roer, y aunque vencieran no sacarían nada en claro. Los guardias desconocen el plan del general, y los sacerdotes no hablarán bajo ninguna circunstancia (les va el alma en ello).

Acabada la cena, los lunares se retirarán a pernoctar a la vecina propiedad de un converso reciente. Durante la noche, los PJs creerán oír gruñidos y sonidos de arañazos junto a sus ventanas, pero si abren los postigos de madera, desoyendo las advertencias del anfitrión (o posadero), no verán nada extraño. La mañana siguiente oirán el rumor de que uno de los lugareños (preferentemente alguno con el que hayan hablado los PJs)ha desaparecido sin dejar rastro (Querido máster, si los PJs son tan inconscientes que duermen a la intemperie, no te cortes ni un pelo; las puntuaciones de los bichos están más adelante).

Un encuentro inesperado

Al día siguiente, durante el camino a Enur Arath, el grupo hallará, flanqueando el camino, los cadáveres crucificados de varios orianthis, al ritmo de dos por kilometro, hasta completar la decena. Si algún Pj tiene estómago para espantar al enjambre de aves carroñeras que dan buena cuenta de los cuerpos (algunos brutalmente mutilados) verá que llevan colgando del cuello un cartel con la inscripción «Traidor al Imperio», escrita en sartarita (el idioma heortiano). Un director malévolo podría hacer que alguno de los muertos sea un antiguo amigo 0 familiar de uno de los PJs.

Sea como fuere, cuando lleguen a la última pareja de crucificados, en una zona escarpada y rocosa, los aventureros oirán el inconfundible sonido de una pelea. Tras un recodo del camino, cuatro rebeldes orianthis se enfrentan a una patrulla de la milicia lunar. Uno de los bárbaros yace inconsciente en el suelo con una herida en la cabeza, mientras tres imperiales han hallado la muerte a manos de sus enemigos, quedando en pie un número de legionarios igual al de PJs+3. Naturalmente, de lo que se trata es que el grupo eche una mano a los acorralados rebeldes (ajusta la cantidad de enemigos según la potencia de tus jugadores si lo crees oportuno). Por cierto, la mitad de los imperiales pelea a caballo.

Finalizado el combate, y mientras atienden a su camarada herido, uno de los orianthis, agradecido, se presenta como Dolf, del clan de(Toro, segundo en el mando del jefe rebelde Sloot Yarps, del clan Kraki. Explicará al grupo que se habían acercado a la zona para ver si podían hacer algo por sus camaradas crucificados (obviamente, nada se podía hacer) cuando fueron interceptados por el grupo de invasores al que acaban de despachar. Al registrar los cuerpos de los soldados muertos, los PJs observarán que todos llevan colgando un extraño medallón de cobre colgando del cuello, con las runas de la muerte y de la magia inscritas en cada uno. Serán necesarias tiradas de Conocimiento del Mundo con +20% para identificarlas. Además, uno de los jinetes, al parecer un mensajero, porta un cartucho sellado con cera y con la marca del generalato imperial. En su interior hay enrollado un pergamino escrito en nuevo pelariano que dice lo siguiente: «Hasta ahora habéis realizado un espléndido trabajo: seguid as(y conseguiréis que sigan vivos una semana más, pero falladnos y sus cabezas rodarán». El mensaje es de Reor a Jorsarfar, y sólo el mensajero sabe en que lugar debía entregarlo (y mira tú que casualidad, el mensajero es uno de los muertos durante la lucha, más que nada por exigencias del guión). Los escoltas que puedan haber sido capturados dirán no saber nada, y es cierto. En cuanto a los medallones, Dolf no sabe qué son, pero nunca había visto que los imperiales los llevasen, al menos hasta el inicio de la plaga. Y aún entonces han sido objetos raros (en realidad, los medallones protegen al portador de los demonios y las criaturas a las órdenes de Jorsarfar; un escrutinio detallado por parte de un mago que utilice, por ejemplo, Visión Mística, permitirá saber que funcionan llevándolos en un lugar visible y sacrificando un punto mágico por medallón cada dos horas).

Dolf propondrá a los PJs que le acompañen hasta la guarida de los suyos para presentarlos a Sloot Yarps, diciéndoles que sería aconsejable que desistieran de su empeño de llegar a Enur. En cuanto se descubra el asalto a la patrulla o la ausencia del mensajero, los lunares registrarán todos los caminos y detendrán a los sospechosos, categoría que incluye a los recién llegados. A partir de aquí, las opciones de los PJs son variadas. Lo más lógico sería acompañar a Dolf, pero también pueden persistir en su viaje a la capital de la marca, o intentar hallar la fuente de la plaga por su cuenta. He dado por supuesto que eligen lo primero (si no van a quedarse sin pistas rapidito), pero de todos modos el módulo está presentado por localizaciones por si deciden hacerlo al estilo retorcido.

Sloot Yarps

Si acompañan a Dolf, un accidentado viaje de tres horas llevará al grupo hasta un área montañosa repleta de profundas cavernas y desfiladeros. Si llevan monturas, deberán abandonarlas en la última hora de camino (un orianthi las cuidará). Los PJs que obtengan tiradas especiales de Otear divisarán de vez en cuando a bárbaros armados vigilándoles desde las cimas. La guarida de los insurgentes se halla en una profunda gruta, en lo alto de una escarpada ladera de fácil defensa. Allí dentro se halla el líder de los rebeldes, un experto guerrero curtido y robusto, con mirada de lobo, que dará la bienvenida al grupo, sobre todo tras escuchar la historia de la lucha con la patrulla. Tras un breve interrogatorio para comprobar las lealtades de los PJs, Sloot pasará a explicarles la situación.

En su opinión, los imperiales han utilizado algún tipo de magia caótica para dominar a Hrolf y convertirlo en un dócil corderito, o bien el jefe heortiano ha sido suplantado o poseído por un demonio. Algunos hombres de Sloot piensan que el responsable puede ser Jorsarfar, pero el jefe rebelde, sin descartarlo, tiene algunas dudas, pues Hrolf siguió hablando mal de su hermano incluso tras su «cambio de carácter». Sin embargo, está claro que su mano está detrás de todo de algún modo, y propone buscar al hechicero para ajustarle las cuentas.

Si los PJs le muestran el pergamino, pero éste no ha sido traducido, ni Sloot ni ninguno de los ocho guerreros que le acompañan lo entenderán. Sloot ordenará a sus hombres que busquen a alguien capacitado para entenderlo, lo cual no resultará muy difícil, y les llevará día y medio. Incluso pueden intentarlo los PJs. Escenifica su búsqueda por granjas y aldeas hasta que den con algún nativo versado en estas cosas o con algún imperial dispuesto a colaborar... previo cuchillo al cuello. Si el mensaje si está traducido, las interpretaciones irán desde el universal «no lo cojo» hasta «algún cerdo de la Diosa Roja advirtiendo a algún cerdo converso de que baga bien su trabajo si no quiere que amigos comunes lo pasen mal», pasando por «no creo que vaya con nosotros» o «algún invasor dándole palmaditas de enhorabuena a un cochino trai

dor». Improvisa salvajemente. En cuanto al tema de los medallones, Sloot no sabe con certeza que son, pero algunos de los legionarios atacados los llevaban al cuello, así como granjeros y comerciantes conversos. Sospecha que debe tratarse de algún talismán mágico del culto lunar y de un salvoconducto.

A partir de aquí los PJs pueden optar por colaborar con Sloot, buscando a Jorsarfar o infiltrándose en el castillo de Hrolf para intentar averiguar algo, o pueden montárselo por su cuenta (pero entonces ningún hombre de Sloot les acompañará). Si los PJs no habían aceptado.

Para los que asolan la comarca, tomar los valores del RQ Avanzado, pag 120. Los que defienden a Jorsarfar llevan anillos y cuirbouilli (P Armadura 8), y van armados con espadones. Tienen DES 15, con lo que sus ataques son de 75% y sus paradas de 38%. Todos estos «Guardias de Corps» llevan un conjuro de Aumentar destreza 13. La inmensa mayoría de los zombies del hechicero, salvo sus guardias, provienen del pantano elevado, ya que para Delecti no son más que bagatelas (si el máster es un macabro de cuidado, alguno podría ser un ex-amigo de los PJs). El número total de zombies apenas rebasa la cincuentena.

Los Dogos del Infierno

Una raza emparentada con los Sabuesos de Batalla de Megaera, pero menos poderosos, y aún así...

FUE 30, CON 40, TAM 15, INT 8, PER 25, DES 21
Mov 12-13, P. Golpe 28, P Fatiga 70,
P Magia 25,
MR DES 1, MR TAM 2.
Armas: Mordisco (MR 6, AT 200%, Daño 1D10+2D6), Aguijón (MR 9, AT 100%, Daño 1D6+2D6+veneno paralizante Pot 20). Habilidades: Esquivar 100%, Rastrear 100% (por olfato), Deslizarse en Silencio 50%.
Armadura: Piel, 8 puntos.
Los Dogos presentan varias peculiaridades. Tienen por cola un aguijón similar al de los escorpiones, pudiendo utilizarlo para dejar a su víctima dormida al instante, tantas horas como Potencia tiene el veneno (si su intención es dormir a alguien sin matarlo, «marcarán» el golpe, aunque no suelen hacerlo). El aguijón puede empalar. Un Dogo puede utilizar un ataque de mordisco y otro de aguijón por asalto (pudiendo dividirlos, pues va de 100% o más en cada uno). No sufre shock por amputaciones o incapacitaciones, y para quedar sin sentido es necesario que su cabeza quede dañada por el doble o más de Puntos de Golpe. Además, pueden correr sin fatigarse. Atacan en parejas. Jorsarfar invoca a una veintena por noche (a veces más). Parten de la guarida a la carrera y, tras la incursión, regresan para volver a su plano desde el punto de invocación. Si, por lo que fuera, quedan expuestos a la luz solar, reciben 1D6 puntos de daño a sus Puntos de Golpe generales por asalto. Atacan al azar, preferentemente al ganado. No rastrearán a una presa intencionadamente a no ser que se les ordene lo que estén molestos con ella...). Cuando sus Puntos de Golpe son reducidos a cero (algo dificilillo), vuelven a su plano automáticamente.

LEGIONARIO LUNAR básico

Este es el soldado lunar básico que los PJs pueden hallar en el sur del Imperio.
FUE 14, CON 14, TAM 13, INT 10, DES 13, PER 12, ASP 10,
Mov 3, P. Golpe 14, P. Magia 12,
P Fatiga 28,
MR DES 3, MR TAM 2, MR CC 5,
MOd AT% +5, MOd PA% +0,
MOd Daño +1D4.
Armas: Gladius (MR 7, AT 70%, PA 40%, Daño 1D6+1, ARM 10,),Lanza Corta (MR 7, AT 70%, PA 30%, Daño 1D8+1, ARM 10), Gran Rectangular (MR 8, AT 5%, PA 65%, Daño 1D6, ARM 18), Arco corto sólo la mitad de los legionarios (MR 3/9, AT 60%, Daño 1D6+1, ARM 5). Armadura: Cuero Duro (2 puntos) o cuirbouflIf (3 puntos) y casco (4 puntos).
Habilidades: Esquivar 39%, Montar 70%, Trepar 50%, Saltar 40%, Esconderse 40%, Deslizarse en Silencio 40%, Escuchar 40%, Rastrear 25%, Otear 35%, Primeros Auxilios 25%. Idiomas: el propio (casi siempre Tarshita, lo que da 1/10 a los idiomas de Ralios, Sartar, Umathera, Fronela y Manirla) 40%, Nuevo Pelariano 30%.
Objetos Mágicos: Usualmente focos y nada más.
Magia Espiritual: Confusión 12, y Cuchilla Afilada 2 o Curación 3, Detectar Enemigos 1 y Cuchilla ígnea.
Magia Divina: Sólo la poseen tres de cada cuatro. Lanza Auténtica o Curación de Heridas x 2. Equipo y CAR: Cuchillo (0,5), gladius (1), 2 lanzas 1m. 12 c/u), escudo (7), armadura de cuero y yelmo (5,25) o cuirbouilli y yelmo (5,25), arco y 20 flechas (1,5).
Notas: Estos serían los infantes típicos que patrullan en las provincias del sur del Imperio Lunar, enviados por los territorios súbditos de Tarsh.Las puntuaciones son válidas tanto para infantería como para caballería, sólo que estos últimos, además del caballo, suelen llevar una lanza de torneo y, ocasionalmente, jabalinas en lugar de arcos. Las monturas son de caballería, con valores medios. Pueden ser adoradores de yanafal Tarnils, o de dioses orianthis o lunares.

La invitación de Dolf, hallar al jefe rebelde será mucho más difícil. Deberán realizar algunas pesquisas para citarse con los suyos en algún templo de Ernalda (o alguna otra deidad aliada) para ser llevados a su guarida fuertemente escoltados y con los ojos vendados. Por lo demás, el encuentro será parecido.

Los guerreros de Sloot Yarps tienen, básicamente, las mismas puntuaciones que un legionario lunar típico, pero usan espadas anchas en lugar de gladius, escudos de diana en vez de rectangulares y armaduras bezanteadas (4 puntos) y no cuero. Sólo hablan sartarita, y su magia divina es diferente, disponiendo de Curación de Heridas o Disipar Magia 12. Sloot y Dolf tienen un 20% más en sus habilidades con armas y un 15% más en el resto. Conocen el idioma del viento, tienen FUE 18 y TAM 16 (Mod al Daño +1D6), Esquivar 80%, y en magia espiritual Cuchilla Afilada 15 además de los conjuros típicos.

La Guarida de Jorsarfar

La guarida del hechicero se halla a unos 40 kilómetros escasos al norte del refugio de Sloot, y a algo menos de Enur Arath, oculta en una zona montañosa de difícil acceso. Hallarla puede llevar más de un día, pues no será fácil. Recuerda que aunque no juegan contra el reloj, cada día que pasa es una jornada más de calamidades para su gente. Más vale que no se duerman.

Aparte de la magia, hay varios procedimientos para encontrarla. Se podría seguir a los muertos vivientes o a los demonios hasta la guarida de su amo, pero con las siguientes puntualizaciones: es necesario toparse con dichas criaturas si se las quiere seguir, y los métodos pueden ir desde dormir a la intemperie para ver si hay suerte (es un decir) hasta el hacer guardias cerca de alguna granja del lugar, con el consiguiente riesgo de que el grupo sea descubierto y atacado (a no ser que sepan utilizar los medallones o se escondan hasta que pase el ataque y luego inicien la persecución). Seguir a los no muertos resultará inútil en la mayoría de los casos, ya que excepto los que operan cerca de la guarida, el resto reposa durante el día escondidos en cavernas, ruinas o páramos. No obstante, los dogos del infierno si que regresan al cubil de Jorsarfar. El problema es seguir a un bicho más rápido que un caballo. Si se les pierde, hará falta una tirada de Rastrear cada diez kilómetros, hasta dar con el refugio (tirada de Otear para hallarlo). Las dos últimas tiradas de Rastrear se harán con un -10 o un -20%, debido a la naturaleza rocosa del terreno, un estrecho desfiladero de 100 metros que lleva hasta una entrada tallada en la roca. Las probabilidades de tener un encuentro nocturno serán un 60% cada noche (y si se produce, las criaturas serán dogos en el 80% de los casos) o un 70% si se pernocta en una granja o sus alrededores (siempre que no pertenezca a conversos), o en las calles de una aldea. Los porcentajes pueden ser mayores o menores dependiendo de lo bien o mal que los PJs se informen sobre las zonas más atacadas. Si son tan desgraciados como para pernoctar sin tomar precauciones, las bestias de Jorsarfar darán con ellos en el 90% de los casos, de producirse el encuentro.

La otra opción puede ser preguntar a los pocos lugareños sanos por la procedencia de los ataques para ir guiándose por tanteo (y con ayudó de Otear y Rastrear). El procedimiento puede ser muy lento y poco fiable. Una tercera vía sería interceptar al nuevo mensajero que los imperiales manden al mago, aunque sería complicado saber cuando y por donde va a pasar. Los mensajeros dejan sus envíos a 5 kilómetros del refugio, en el interior de un roble hueco. Una vez allí, son recogidos por un zombie de Jorsarfar, que los lleva hasta su señor.

Una vez encontrada la guarida, podrán ver que se compone de las siguientes partes:

1. Laguna

Formada por una pequeña depresión en el terreno y alimentada por el manantial que brota de las rocas de la pared montañosa. En ella habita una oceánida (náyade de los arroyos, RuneQuest Avanzado pag. 112) con la que Jorsarfar mantiene buenas relaciones. El nombre de la ninfa es Sedala, y ayudará al hechicero a defender su morada si es preciso, pero por lo demás se muestra cordial y afable, aunque algo desconfiada con los extraños.

2. Entrada

Precedida por una escalinata y parcialmente excavada en la ladera de la montaña. Dos sólidos portones ricamente trabajados dan acceso a la sala de las columnas. Se hallan flanqueados por dos horribles gárgolas cornudas al servicio de Jorsarfar. Si los recién llegados llaman a la puerta usando, por ejemplo, las aldabas con cabeza de grifo que las decoran, y parecen pacíficos, las criaturas se comportarán como simples estatuas. Sin embargo, al menor gesto hostil por parte de los intrusos, o si ven que estos traman algo o intentan forzar las puertas, se activarán y atacarán lanzando horribles chillidos que alertarán al resto de los residentes.

3. Sala de las columnas.

Bien iluminada y adornada con lujosos tapices que cubren las paredes, representando escenas de caza. Seis zombies de Jorsarfar hacen guardia aquí. Dos están ocultos tras los cortinajes. Atacarán a todo aquel que entre sin la autorización del hechicero o sus criados, e intentarán llevar a los PJs heridos o capturados a presencia de su señor o a las celdas. Las puertas que dan al exterior tiene 30 PA y Fuerza 40 (a efectos de forzarlas). La puerta interna da a una pequeña sala de espera de 3x6, amueblada tan sólo con dos bancos. Las puertas son de madera y no están cerradas con llave. En la pared norte hay un grueso tapiz que oculta otra puerta (20 PA, FUE 25), la cual sí suele estar cerrada con llave.

4. Comedor.

Acogedor y muy bien amueblado, pero sin nada de interés. Si a los PJs les da por el saqueo, entre artesanía y cuberterías podrían conseguir chismes por valor de 1.200 p. Hay una gárgola de piedra en la pared norte, pero no es más que una estatua (cosa que los jugadores no saben). Jorsarfar no suele utilizar esta sala más que cuando recibe visitas... pacíficas.

5. Cocina y despensa.

Nada especial. Hay provisiones para 20 días y 10 personas. La chimenea va a dar al exterior, pero sólo una criatura de TAM 4 o menos cabe por ella (dos tiradas de Trepar a -10% para bajar por aquí; tiene 20 metros de altura).

6. Habitaciones de los criados.

Jorsarfar tiene tres sirvientes humanos. Sog el cocinero, Yerfes el mayordomo y Unker, el chico para todo. Los tres son buenas personas, hacen bien su trabajo y respetan a su señor, que es bastante considerado con ellos. En sus habitaciones no hay nada más que objetos personales. Yerfes guarda 120 p. en una caja debajo de su cama. De la letrina, mejor no hablamos.

7. Biblioteca.

Lujosamente amueblada, entre los libros y documentos que se hallan aquí los PJs pueden encontrar (entre paréntesis se indican porcentajes e idioma si éste no es sartarita) tratados sobre elfos (Conocimiento Elfo 50%), enanos (Conocimiento Enano 35%), tribus de la región (Conocimiento Humano 20%), geografía del Paso del Dragón (Conocimiento del Mundo 20%, nuevo peloriano 0 30% esroliano) y su fauna (Conocimiento Animal 30%), y un tomo sobre venenos (Tratar Envenenamientos 50%, Fabricar Venenos 30%). Por último, hay una serie de valiosos volúmenes sobre magia, que permiten subir las habilidades (o aprender conjuros) como sigue (cada tomo por separado): Ceremonia 75%, Invocación 75%, Aumentar Daño 65%, Encantamiento 100%, Encantamiento de Armadura y Encantamiento de Fortalecimiento (nuevo peloriano), Multiconjuro 50%, Intensidad 80%, Veneno 40%, Estupefacción 60% (ditálico). En un cofre-trampa guarda los pergaminos más valiosos. Si el Pj que intenta abrirlo falla una tirada de Inventar a -20%, recibirá el picotazo de una aguja con veneno POT 16 (tarda 3 asaltos en hacer efecto), sin que cubra la armadura (¿Cómo abrir un cerrojo con guantes de cota de mallas, por ejemplo?). Dentro del cofre hay tres frascos con veneno de Hijo de Krarsht (POT 16, 16, 17, 3 dosis c/u, ha de ser ingerido), un frasco con el antídoto (sin etiquetar, 6 dosis), un vaso de cuerno de unicornio (valor 3.000 p.), un pergamino con Invocar Dogo del Infierno en krarolerano, otro con Crear Zombie, Crear Fam. PER. y Crear Familiar INT, otro con Crear Vampiro y otro con Reflexión. Hay un volumen que enseña como subir Destreza mediante el entrenamiento, 2 puntos. Como está en idioma oscuro, Jorsarfar no sabe que es. Un mago pagaría por todos estos volúmenes más de 15.000 p. Por si la aguja fuera poco, al cofre van ligados dos Espíritus del Miedo (PER 20 y 15, ver RQ Avanzado, pag, 102), que atacarán a todo el que intente sacar algo del cofre sin ser Jorsarfar (curiosamente, no atacarán si los PJs se llevan el cofre, aunque seguirán ligados a él; sólo atacarán al sacar algún objeto del cofre; vaya susto).

8. Celdas. Pútridas y malolientes.

Dos zombies las vigilan. Dentro hay encerrados dos orianthis de Sloot Yarps que descubrieron la guarida. El hechicero piensa soltarlos cuando las aguas vuelvan a su cauce. Sus nombres son Tradon y Tollcar, y se han dado cuenta de que el mago no es tan mal tipo como dicen (pero sigue siendo un mago).

9. Sala de Invocación.

Tiene dos pisos. El primero, que es el del mapa, tiene 10 metros de alto. La zona central, a la que se baja por dos escalones concéntricos, está hundida medio metro más en el suelo, y en ella hay un altar con manchas desangre. Aquí es donde el mago sacrifica a los animales necesarios para invocara los Dogos. 666 velas iluminan la estancia desde candelabros en las paredes. El segundo piso no es tal, sino sencillamente una larguísima escalera de caracol que asciende otros 20 metros hasta la azotea. Tanto ésta como el «segundo piso» sobresalen del nivel del suelo como una torre de vigilancia, que es lo que la construcción era antaño. En la azotea hay otra gárgola que vigila (FUE 20) la trampilla de acceso al interior. Atacará gritando a todo intruso que se acerque si éste no se detiene ante sus advertencias (sabe hablar). Es en todo como las dos de la entrada, pero con 90% en Ataque y 120% en Esquiva. No bajará a ayudar a sus compañeras de abajo, a no ser que el mago se lo ordene personalmente. Así se evitan ataques de distracción.

10. Dormitorio y aseo.

El dormitorio del mago contiene un espejo de plata (2.000 p.), una gran cama con dosel, un anaquel con varios envases de misterioso contenido (algunos quedan a discreción del máster, los otros son sales de baño), un surtido ropero, un candelabro de oro (1.500 p.) y un arcón con túnicas (y un doble fondo oculto que requerirá una tirada de Buscar; contiene pergaminos con el conjuro de Reflexión al 70% y de Ilusión Táctil al 65%, además de una piedra jelmre de Ira -ver Glorantha, el Mundo, pag. 74- que aumenta la FUE en un 150%, duplicando la pérdida de fatiga, y otra de estoicismo, que permite ignorar todos los efectos del dolor como la incapacitación, etc..., aunque reduce todas las habilidades en un 10% temporalmente. Ambas piedras han de ser ingeridas). Además, en otro armario, la librería de la pared norte, conserva un par de mensajes de los lunares. Aquel que sepa leer nuevo peloriano se dará cuenta de que el Imperio está chantajeando a Jorsarfar.

El baño es bastante lujoso. De hecho, la bañera es una magnífica pieza de oro de TAM 20, con un valor de unas 24.000 p.

Jorsarfar suele pasar casi todo el tiempo en su dormitorio, donde almuerza, o en la biblioteca. Grorg monta guardia ante la puerta que tiene FU 35 y una cerradura especial que penaliza en 30% al que intente forzarla. Las llaves de cofres, arcones y puertas las lleva el mago bajo la túnica, en una cadena que pende de su cuello.

JORSARFAR

Aunque el hermano de Hrolf es un individuo alto, pálido y enjuto, de voz profunda y grave, que siempre viste de negro, y que tiene el aire siniestro de todo buen nigromante que se precie, no es un mal tipo. De hecho, su actitud, ante los PJs dependerá de lo que estos hagan. Si entran por las bravas (o sea, haciendo gala de malos modales), entonces ves a por ellos, no dejes ni uno vivo (a «matar marcianos» a otra parte). La guarida del mago está lo suficientemente bien defendida como para repeler fácilmente a un grupo medio, sobre todo gracias a Grorg. Si los PJs intentan colarse subrepticiamente o emboscar a Jorsarfar, y éste les sorprende, intentará reducirles para someterles a interrogatorio una vez encerrados. En cambio, si van por las buenas (dejando sus armas a la entrada) les someterá a un tanteo para descubrir que puede esperar de ellos. Si ve que son inteligentes o que pueden presentarle un buen plan, accederá a explicarles la situación, e incluso les dirá en que sitio retienen a los hijos de su hermano. Jorsarfar usa periódicamente su Vista Mágica, con el consentimiento de Reor, para comprobar que los rehenes siguen vivos y que el Imperio no le está engañando. Sin embargo, si el comportamiento del grupo no le convence, intentará retenerles (tal vez una droga en la cena) o darles pistas falsas. Valora mucho la vida de sus sobrinos como para que un grupo de aventureros la ponga en peligro en un intento de rescate en el que no confía. Grorg, el necrófago y guardaespaldas de Jorsarfar, nunca suele separarse de su señor: le protegerá hasta la muerte.

SEDALA

FUE 14, CON 11, TAM 9, INT 17, PER 25, DES 18, ASP 19,
Mov 3 (9 nadando), P. Golpe 10,
P. Fatiga 24.
Habilidades: Esquivar 100%, Buscar 46%, Escuchar 46%, Esconderse 60%.
Arma: Látigo (MR 2, 80%, PA 6, Daño 1D4).
Magia: Rielar 1.3, Curación 1.6, Disrupción (ver manual para otros poderes).

GARGOLAS

FUE 33, CON 12, TAM 21, INT 5, PER 12, DES 14, ASP Feo,
Mov 2 (4 volando), P Golpe 17,
P. Fatiga 45.
Habilidades: Esquivar 60%, Otear 70%, Rastrear 60°h, Olfatear 60%.
Arma: Garra (MR 6, AT 70%, PAR 40%, PA (1D)6, Daño 1D6+2D6). Armadura: 6 puntos por piel más un Resistencia al Daño de intensidad 10 que Jorsarfar renueva cada cuatro días.
Nota: Para las localizaciones, consultar Glorantha: El Mundo..., páginas 63/64 o usar la tabla y multiplicadores de la medusa (RQ Avanzado, pag. 109 y 121).

JORSARFAR

Varón humano, pasa de los 30
FUE 12 (20), CON 14, TAM 14, INT 17, PER 20, DES 16(24), ASP 10,
Mov. 3, P. Golpe 14 (331, P Fatiga 26 (341, P. Magia 20+39 (famil.)+150 (especlall=209, MR DES 1, MR TAM 2, MR CC 3.
Armas: Rapier (MR 5, AT 75%, PA 25%, Daño 1D6+1+1D6+ (71, ARM 81, Main Gauche (MR 6, AT 30%, PA 85%, Daño 1 D4+2+1 D6, ARM 101. Ataca con el Rapier y para con el Main Gauche.
Habilidades: Esquivar 80% I-CAR=76%), Montar 50%, Nadar 25%, Habla Fluida 75%, Oratoria 55%, Fabricar Runas 60%, Fab. Piedra 65%, Conocimiento del Mundo 60%, Conocimiento Animal 40%, conocimiento Vegetal 30%, Conocimiento Mineral 50%, Primeros Auxilios 55%, Inventar 70%, Ocultar 60%, Buscar 60%, Escuchar 75%, Deslizarse en Silencio 70%, Esconderse 65%. Idiomas (leer/escribir): Sartarita 80/80%, Nuevo Peloriano 75/70%, Kraroleano 60/50%, Ditálico 30/25%.
Habilidades Mágicas: Multiconjuro 60%, Alcance 80%, Ceremonia 100%, Encantamiento 90%, Invocación 85%, Duración 80%, Intensidad 100% (Int. libre=17). Memorizados por sus familiares: Aumentar dalo 90%, Proyección visual 100%, Devolver conjuros 90%, Resistencia al Daño 87%, Veneno 100%, Resistencia a Espíritus 70%, Círculo de Protección 70%, Encantamiento de Fortalecimiento de Armadura, de Ligadura de Espíritu de PER, de Espíritu del Miedo, de Necrófago, Crear Familiar PER, Crear Familiar INT, Invocar Necrófago, Dominar Necrófago (Espíritu), Invocar Dogo del Infierno.
Objetos Mágicos: La tira. Destacar tres matrices, de Resistencia al Daño (I 12), Devolver Conjuros (I 81, y Resistencia a Conjuros (8), anillos con Espíritus de PER ligados, etc..., a discreción del máster,
Notas: Siempre lleva encima un Resistencia al Daño 120, un Devolver Conjuros 110, un Resistencia a Conjuros 115, y Aumentar Fuerza y Destreza, conjuros que renueva semanalmente. Su cuerpo está plagado de pequeños tatuajes en los que hay encantamientos de Armadura y de Fortalecimiento, y algunas de sus armas también han sido encantadas. Sus familiares son Grorg (el necrófago-trolll, Mirkhan (un gato sombrío i y Nurthag (un halcón necrófago). Obtuvo al primero y al último atando sendos espíritu; necrófagos al cadáver de un troll de las de las cavernas y de un halcón, respectivamente. Mirkhan y Nurthag no suelen combatir, genéralos al azar si es preciso.

ROG

Necrófago-troll de las cavernas
FUE 36(44). CON 16, TAM 27, INT 9, PER 12, DES 14 (22), ASP 3,
Mov 3, P Golpe 22(32), P Fatiga 52(60)-31 CAR, P. Magia 12+30 (Especial=42,
MR DES 1, MR TAM O, MR CC 1.
Armas: Alabarda (MR 2, AT 120%. PA 110%, Daño 3D6+3D6+(7I, ARM 10), Aullido (MR 1, AT automático, Daño Desmoralización), Mordisco (MR 4, AT 90%, Daño 1D6+3D6+veneno Pot 16), Martillo de Guerra (MR 3, AT 100%, PA 20%, Daño 1D6+2+(7)+3D6, ARM 10), Escudo Cometa (PA 100%, ARM 16), Presa (MR 4, AT 75%, PA 75%, Daño especial).
Habilidades: Esquivar 85% (CAR=54%), Trepar 80%, Artes Marciales 30%, Sentido Oscuro/Buscar 85%, Sentido Oscuro/Escuchar 75%, Sentido Oscuro/Otear 60%, Olfatear 90%, Seguir Rastros 85%, Deslizarse en Silencio 35%, Esconderse 60%. Idiomas: Sartarita 350, Nuevo Peloriano 20%.
Habilidades Mágicas y Especiales: Regenera 1 punto de daño por asalto y localización (ver RQ Básico, pag 91). Dispone del aullido y del veneno de los necrófagos (RQ Avanzado, pag 110).
Objetos Mágicos: Dos matrices de ligadura de Espíritus de PER (ocupadas, 15 puntos de PER cada una).
Sus armas y su equipo han sido mejoradas mágicamente por Jorsarfar o por gente a sueldo de éste.
Notas: Grorg es el más poderoso de los familiares de Jorsarfar, al menos en combate. Cada semana el hechicero renueva los conjuros defensivos que lleva, que son Devolver Conjuros 110, Resistencia a Conjuros 115, y Resistencia al Daño 120. En combate suele utilizar su aullido en primer lugar, seguido de una tanda de alabardazos impecables sobre el enemigo (dividiendo su ataque entre dos blancos si lo ve factible). El mordisco sólo suele emplearlo sobre víctimas sin armadura, o cuando ésta es escasa. Si le es posible luchará en un paso estrecho para evitar recibir un número excesivo de ataques. Jorsarfar está inmunizado ante el aullido. Si su amo le ordena atrapar prisioneros, aparte del aullido su mejor recurso es romper las armas del rival con las suyas propias. Después, si el blanco aún se resiste, puede golpear su cabeza para dejarle sin sentido, o apresarle. Equipo: Cota de anillos recubierta de cuirbouilli (P de Armadura 8), Alabarda, Escudo y Martillo.

LOCALIZACIONES DE GOLPE

CC	PR	
1-4	1-3	PD
5-8	4-6	PI
9-11	7-10	ABD
12	11-15	PEC
13-15	16-17	BD
16-18	18-19	BI
19-20	20	CAB

Jorsrafar	Gorg
PA-PG	PA-PG
(20) 0/11	(20) 8/11
(20) 0/11	(20) 8/11
(20) 6/11	(20) 8/11
(20) 5/14	(20) 12/14
(20) 4/9	(20) 8/9
(20) 4/9	(20) 8/9
(20) 6/11	(20) 12/11

Legionario
PA-PG
2-3 / 5
2-3 / 5
2-3 / 5
2-3 / 6
2-3 / 4
2-3 / 4
4 / 5

CC	PR	
1-2	1-2	PTD
3-4	3-4	PTI
5-7	5-9	CT
8-10	10-14	CD
11-13	15-16	PDD
14-16	17-18	PDI
17-20	19-20	CAB

Dogo	
PA-PG	
8 / 7	
8 / 7	
8 / 12	
8 / 12	
8 / 7	
8 / 7	
8 / 10	

Enur Arath

La capital del territorio es una villa de unos 2.000 habitantes. Salvo zalgunas granjas y edificios periféricos, el resto de las casas se hallan rodeadas por una empalizada de madera de 3 metros de altura (0 4 en algunas secciones), y en el centro se levanta un muro de piedra rodeando el pequeño castillo que es la residencia de Hrolf Ólenthor. La guarnición lunar de Enur es de 100 hombres (menos los que hayan muerto hasta ahora), y hay unos 200 orianthis en disposición de combatir. Los edificios más importantes son ,aparte del fuerte de Hrolf, el templo de la Diosa Roja, el de Orianth, el de Ernalda, el almacén de Iolbein y las tabernas «El Toro Celestial» y «Murallas Blancas» (ésta última sede de los descontentos del lugar, lo que ha supuesto su cierre temporal muchas veces, y serios disgustos para un imperial desprevenido varias más).

Dos puertas dan acceso a la ciudad a través de la empalizada. Si los PJs constituyen un grupo «aparatoso» pueden ser retenidos por los centinelas, y si se descubre su relación con el asunto de la patrulla (ver Un encuentro inesperado, LIDER 54) serán detenidos en el acto, sometidos a un simulacro de juicio un par de días más tarde y ejecutados a la mañana siguiente (a discreción del máster si los hombres de Sloot rescatan al grupo). Lo mejor que pueden hacer es disfrazarse. Pueden hacerse pasar por un comerciante y su escolta (se aconseja alquilar carreta), o entrar separadamente y presentarse como cazarecompensas o viajeros de paso. Tiradas de Comunicación serán necesarias para encontrar ayuda *(«Buscad en Murallas Blancas, en esa taberna no les gustan nada los cerdos de la diosa...»)*. Ésta puede consistir en consejos sobre como entrar en la casa de Hrolf, o incluso en proporcionar documentos falsos o uniformes para pasar desapercibidos. Si los PJs piden audiencia con Hrolf, el oficial lunar les someterá a un breve interrogatorio para que justifiquen la petición. Lo más seguro es que se les niegue el permiso aduciendo cualquier excusa, pero aunque lo consigan lo más probable es que se les pidan sus peticiones por carta, o que Hrolf despache al grupo en una entrevista breve en la que se mostrará evasivo.

Lo mejor es entrar en el castillo sigilosamente. Los guardias de la muralla son orianthis, y si los PJs han conseguido demostrar su adhesión a la causa (previo contacto con Sloot o con los parroquianos de Murallas Blancas) les dejarán hacer sin problemas. No obstante, todos los sirvientes y guardias del interior de la fortaleza son imperiales infiltrados por Reor en sustitución de los anteriores siervos ...Los PJs pueden saber del «cambio de servidumbre» si hablan con algún ciudadano cooperador que les dirá que nadie sabe de donde llegaron «los nuevos», ni por que Hrolf echó a «los de antes». La sospecha será evidente.

Si consiguen colarse hasta los aposentos de Hrolf sin se interceptados por los agentes lunares, y se identifican a tiempo sin hacer el cretino, Hrolf les preguntará en tono autoritario quienes son y qué hacen en su casa. Si ve que son de fiar accederá a explicarles (en voz baja) lo sucedido, rogando a los PJs que salgan con el mayor sigilo, pues si sus enemigos descubren esta entrevista, su familia estará condenada. Si se le propone un rescate, su mirada dejará a las claras que, de salir mal, nadie apostaría un duro por la vida de los PJs. Les pedirá que, de ser posible, informen a Sloot que tiene motivos de peso para hacer lo que está haciendo, pero sólo deben explicarle lo del secuestro si puede ayudar en algo. Por lo demás cuentan con su bendición, pero en nada más puede ayudarles. Ignora el paradero de sus hijos. Por contra, si el caudillo orianthi piensa que los PJs no son de fiar o que pueden poner en peligro las vidas de sus hijos, les contará que su cambio de actitud se debe a una profunda reflexión, o que la causa es secreta, o incluso alertará a los guardias.

Los secuestradores

El último lugar de importancia de esta historia es una discreta granja orianthi al norte de Enur Arath. En ella se encuentran los hijos de Hrolf: Helga, su hija mayor (18), Zalata (16) y Ethan y Corwin (dos traviesos gemelos de 10). Los secuestradores contratados por Reor trajeron a los muchachos directamente aquí, puesto que el lugar ya había sido preparado por los lunares, que procedieron a santificar y consagrar a la Diosa Roja el edificio principal para evitar injerencias de los Dioses de las Tormentas. Los antiguos propietarios eran una familia de conversos que cedieron gustosamente el lugar a cambio de mejores tierras en otro lugar (este imperio SI paga a traidores), de manera que su puesto fue ocupado por un matrimonio de Tarsh, dos soldados (supuestos hermanos de la mujer), un hijo pequeño del citado matrimonio, y el propio grupo de mercenarios (supuestamente contratados por los granjeros para que les defiendan de los demonios, pero que en realidad vigilan a los rehenes, con órdenes de matarlos si es preciso o se intenta un rescate).

La granja

La construcción en la que se hallan cautivos los rehenes es una granja típica, con una construcción principal de dos plantas, con un cobertizo exterior, así como unos establos, un corral para el ganado y unos campos de cultivo. Veámoslo con más detalle.

Planta Baja

1. Recibidor.

2. Comedor. Dispone de una chimenea y de un trastero anexo, comunicado con el establo.

3. Altar familiar dedicado a las Siete Madres. La estatua que lo preside es de muy buena factura y valdría unos 500 p. (CAR 5).

4. Cocina. Dispone de una chimenea.

5. Escaleras al primer piso.

6.Torre de vigía. Aquí se guardan las armas y armaduras de la casa. Las paredes sonde piedra, y la puerta puede atrancarse desde dentro (FUE 25).

7. Despensa. Abarrotada de provisiones, con una tirada de Buscar se descubre una trampilla oculta bajo un montón de sacos que comunica con el sótano mediante un breve tramo de escaleras.

8.Establos. Hay cinco caballos. Tres son monturas de caballería.

9. Patio de los caballos.

10. Recinto del ganado. Ocupado por 6 vacas y un par de ovejas. Tiene un pequeño abrevadero.

11. Cobertizo. Almacena madera, herramientas y trastos viejos.

12. Campo de cultivo.

Primera planta

1. Escaleras a la planta baja.

2. Dormitorio de los propietarios. Joyas y objetos por valor de 1 100 p. ocultos en un arcón bajo la cama (Buscar para hallarlo e Inventar para abrirlo).

3.Dormitorio del hijo de los propietarios. Un crío de 4 años, inocente él...

3B. Cuarto de los «hermanos». Aquí guardan todo su equipo militar. Un documento en peloriano les identifica como legionarios en misión especial (Buscar para encontrarlo). La cama es una litera.

4. Habitaciones de los huéspedes. Ahora ocupadas por los mercenarios.

5. Cuarto de trabajo. Tiene un magnífico telar de primera calidad. Aquí confecciona tejidos la propietaria.

6. Torre de vigía. En este nivel, una puerta secreta comunica con la casa.

Sótano

Aquí se hallan los rehenes. En la pared oeste hay varios barriles de vino e hidromiel. En el lado centro-este se hallan los jergones sobre los que duermen los hijos de Hrolf durante la noche, así como una mesa y varios asientos, todo ello iluminado por un par de antorchas. En la pared este hay un altar a la Diosa Roja, pues los lunares santificaron el lugar para sacarlo del área de influencia de deidades hostiles. Indicadas como A,B,C y D están las cuatro varas del conjuro de Guardia, 1.3, que «atacar» a cualquier intruso que penetre en el rectángulo formado por dichas varas (haciendo 3D3 puntos de daño en una localización al azar y dando la alarma, ver *RO Avanzado,* pag. 68). Los secuestradores, los dueños de la granja y los propios rehenes no serán afectados por el conjuro. En la pared norte hay una puerta secreta (Buscar con -10%) que da al exterior en el lugar indicado como «X». Está cerrada con llave, y su fuerza es de 15 (hay dos llaves, una en el arcón de la habitación 2 del primer piso y otra en manos del jefe de los mercenarios).

Segunda planta

1. Azotea de la torre de vigía. Naturalmente, carece de techo. Se alza a diez metros del suelo, y un amenazador arbalesto remata el conjunto (ver *RQ Avanzado,* pag 34, daño 3D6+ I, alcance 425 m.). Junto a él hay diez proyectiles como munición, y una horquilla con un halcón amaestrado.

Vigilancia de los rehenes

El grupo de mercenarios consta de 4 individuos (había dos más, que murieron durante el secuestro; sus cuerpos fueron quemados por los legionarios), a los que hay que sumar los dos agentes imperiales y el dueño de la finca, a la hora de contabilizar a los defensores armados. Un agente lunar se halla siempre de guardia en la torre, excepto por la noche, momento en el que es sustituido por uno de los mercenarios (los turnos son de 6 horas). Además, hay también un mínimo de una persona vigilando a los hijos de Hrolf en el sótano, pero al ser una tarea más llevadera no está organizada en guardias fijas.

Tanto el jefe de mercenarios como el de la pareja de agentes son tipos veteranos que conocen su oficio. Si el grupo de PJs intenta entrar por las bravas no dudarán en utilizar a los rehenes como escudos humanos (aunque intentarán mantener su coartada hasta el último momento: *«¿Prisioneros aquí No, si sólo soy la mujer de la limpieza...»).* Los agentes no dudarán tampoco en matar a los niños y a las muchachas si lo ven difícil. Son fanáticamente leales y conocen la naturaleza de la operación y los términos de ésta. Los mercenarios, en cambio, no dejan de estar a sueldo y no les hace ni pizca de gracia tener que llegar al extremo de asesinar a los hijos de Hrolf. Si se llega a una situación terminal, y no se les pone demasiado nerviosos, pueden aceptar dejar ir a los rehenes a cambio de sus vidas (aunque después tendrán que ir a ganarse el pan a otro sitio). El dueño de la casa comparte esta actitud, ya que, al fin y al cabo él es padre. En cuanto a su mujer y al niño, cooperan sin saber demasiado bien que pasa. Los agentes opondrán resistencia hasta la muerte. El jefe dispone, además, de un halcón mensajero que volará hasta el cuartel general de Reor si hay una tentativa de rescate (pero los refuerzos pueden tardar horas en aparecer). Dicho halcón suele hallarse en la azotea de la torre.

Las puntuaciones del grupo de mercenarios son las de un legionario lunar básico, pero con espada ancha en lugar de gladius, y arcos compuestos. El jefe tiene un +20% en todas las habilidades, (leva cota de anillos (5 puntos) y tiene FUE 17 y TAM 15 (daño +ID6), así como, en magia divina, Espada Auténtica, Curación de Heridas y Escudo 13. Dispone de Señalar al Asesino 35% (iniciado de Yanafal). Los nombres de los mercenarios son Elm, Clorethan y Redix. El jefe se llama Uwen. Las puntuaciones de los agentes lunares son como las de los soldados, sólo que llevan rapier (daño 1D6+1, 3D6+3 si empala) y cota de anillos (5 puntos). Su esquiva es de 45%. El jefe, además, tiene las mismas puntuaciones, magia y habilidades que Uwen. Los agentes se llaman Pelor y Rastan (éste es el jefe). El dueño de la granja tiene las puntuaciones de un hombre de Sloot más Arbalesto 60%.

Colorín, colorado...

Debe quedar bastante claro que en esta historia son mucho más importantes el sentido común y la astucia que la habilidad con la espada (que no quiere decir que ésta no sea una ayuda de vez en cuando). Incluso un grupo no muy poderoso puede resolver bien el asunto, si sabe portarse y contar con los apoyos necesarios en el momento culminante. Pero hasta el grupo más duro se la cargará con todo el equipo si se empeña EN ARREGLARLO todo a golpes. Primero, porque Jorsarfar y compañía no son moco de pavo (además, su cooperación es vital para descubrir a los rehenes), y segundo, porque aunque los secuestradores no son el «grupo maravillas», no les cuesta nada cortar un puñado de gargantas indefensas y dejar a Hrolf sin hijos y a los PJs sin un final feliz. Así que si el tuyo es un grupo de «rambos» a la antigua, no juegues este módulo. Un par de sesiones matando bichos en los videojuegos serán mucho más adecuadas.

El final del embrollo queda, naturalmente, supeditado a lo que hagan los PJs. Si van «a saco» (malos, ¿donde?), lo más seguro es que no lleguen a descubrir a los rehenes, o, si lo hacen, los chicos estén muertos por culpa de su ineptitud. Si es así, se habrán ganado tres enemigos mortales para toda la vida: Reor, Hrolf y Jorsarfar. De lo que pase entre los orianthis y el Imperio, esa es otra. Si, por el contrario, se molestan mínimamente en urdir un plan, la cosa cambia. Hrolf podría comprender la muerte de alguno de sus hijos por culpa de la mala suerte (bueno, si el máster está en plan salvaje, ni aún así se libran los PJs de ser echados a los perros). En cambio, si los hijos del señor son liberados y el plan de Reor es descubierto, serán colmados de honores (los PJs, no los hijos, claro) y la llama de la venganza y la rebelión prenderá rápidamente entre los oprimidos orianthis, que se levantarán en armas contra el invasor. Además, quien sabe, si Hrolf descubre las auténticas motivaciones de su hermano, tal vez el clan Kraki recupere a un miembro ...y gane miembros nuevos. Las hijas del líder heortano están en edad casadera, y pueden ser un buen partido para el que sepa merecérselas.

Pero eso ya es otra historia.

Apéndice: ?Y si... ?

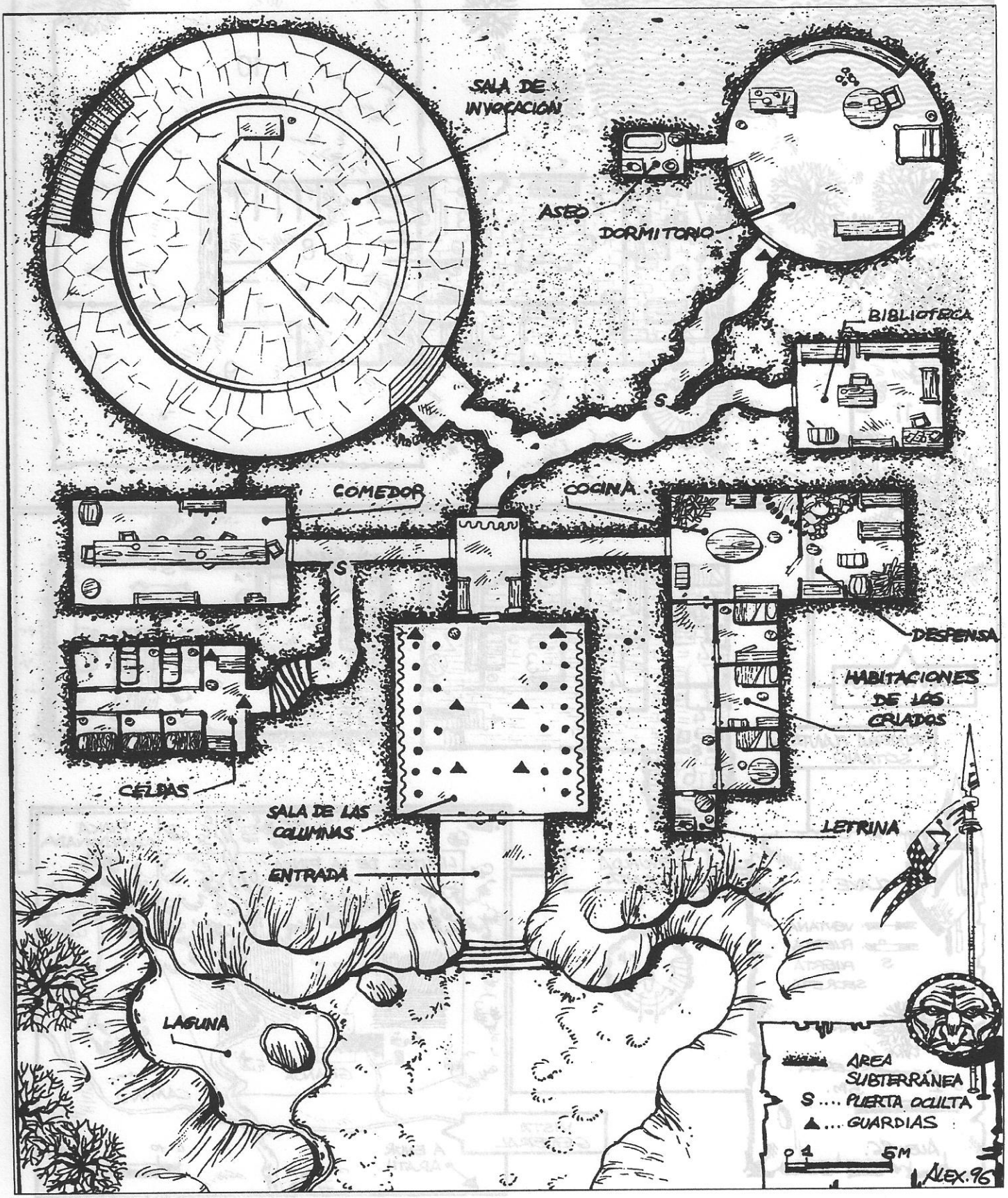
- Los PJs se cargan al mago. Si eres blando, pueden hallar la ubicación de la granja en un pergamino en el doble fondo del arcón del dormitorio. Sin embargo, no indica qué se supone que hay en tal lugar...

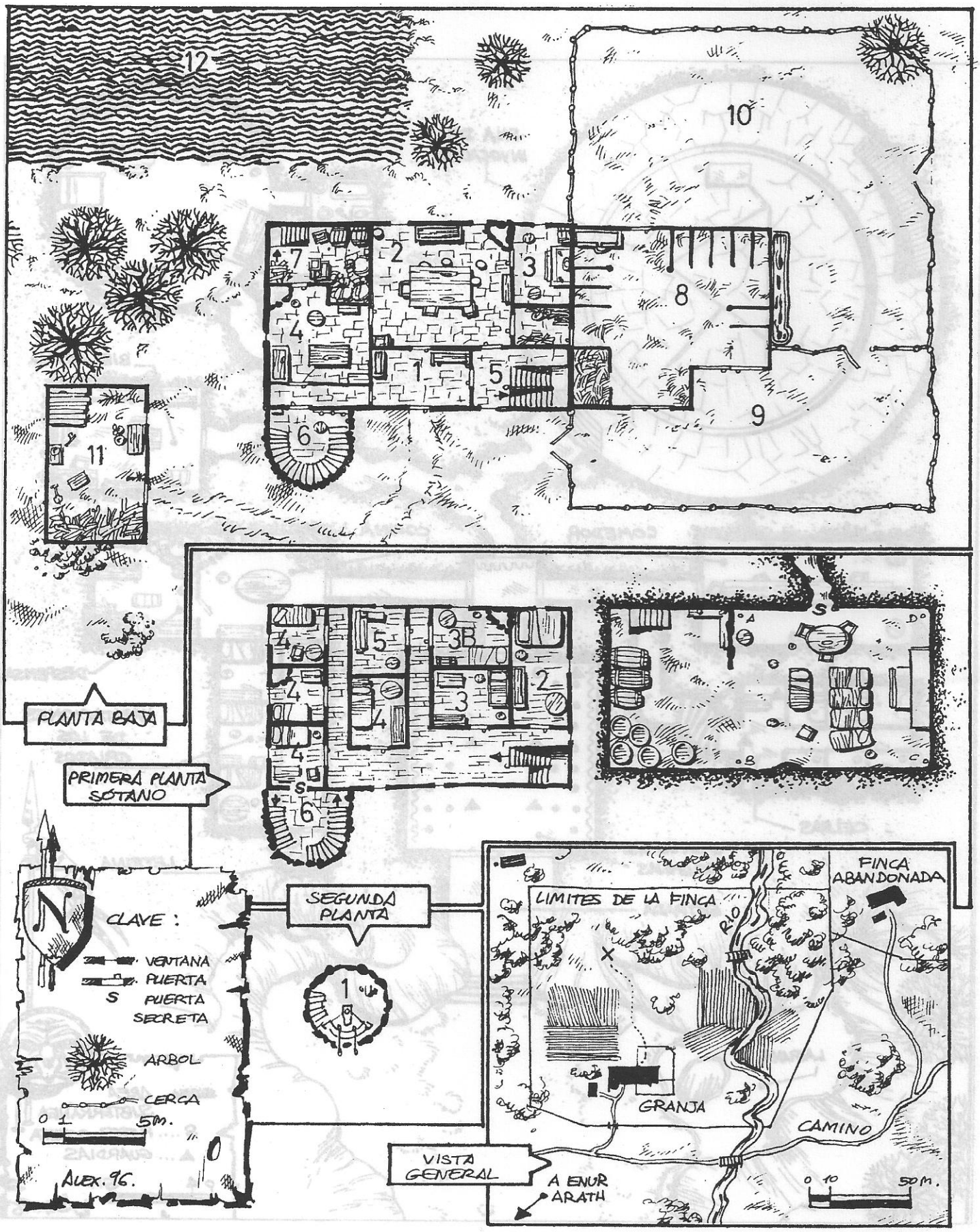
- Los PJs no saben como entrar en la granja. Un orianthi vecino al que no le caen simpáticos los nuevos amos les indica la entrada secreta al sótano.

- ¿Quieren vengarse de Reor? Difícil, Frazzur le trasladará a otro frente tras este asuntillo.

- ¿Hacen público lo del secuestro pero no rescatan a los rehenes? La gente se explicaría muchas cosas, pero habría que pactar con el Imperio (para no dejar a Hrolf sin hijos). Tú mismo...




SALA DE INVOCACIÓN
ASEO
DORMITORIO
BIBLIOTECA
S
COMEDOR
COCINA
S
DESPENSA
HABITACIONES DE LOS CRIADOS
CELDAS
SALA DE LAS COLUMNAS
LETRINA
ENTRADA
LAGUNA
AREA SUBTERRÁNEA
S .... PUERTA OCULTA
▲ ... GUARDIAS
1 5M
ALEX.96


12
10
7
2
3
8
4
1
5
9
6
11
PLANTA BAJA
PRIMERA PLANTA
SÓTANO
SEGUNDA PLANTA
CLAVE :
VENTANA
PUERTA
S PUERTA SECRETA
ARBOL
CERCA
0 1 5m.
ALEX. 96.
LIMITES DE LA FINCA
FINCA ABANDONADA
RIO
GRANJA
CAMINO
VISTA GENERAL
A ENUR ARATH
0 10 50m.


dora.com
www.cajapandora
www.cajapandora.
ww.cajapandora.com
www.cajapandora.com

Nephilim

EL NOMBRE DE LA ROSA

por Jordi Cabau

En los pasados Días de Joc salía al mercado la traducción al castellano de Nephilim, realizada por Joc Internacional. Nosotros no te ofreceremos un artículo de este juego, puesto que eso ya lo hicimos en el LIDER 37. Sin embargo, lo que si ponemos a tu disposición es este módulo introductorio, que te servirá para empezara familiarizarte con el juego de Multisim.

Este escenario ha sido ideado con el fin de facilitar la aproximación al mundo de NEPHILIM. En él los Nephilim, cuya última encarnación puede haber tenido lugar varios siglos atrás, se encontrarán con el viejo problema de tener que adaptarse a una nueva época, con la dificultad añadida de que nada más llegar a la misma ya tienen tras de sí a una sociedad secreta dispuesta a complicarles la vida.

Modificándolo ligeramente este escenario puede cumplir la misma función con uno o varios jugadores. La acción puede ambientarse teniendo como punto de partida cualquier pueblo cercano a una ciudad medianamente importante.

Agradecimientos: A Juanjo, Marta, Alex y Roser por su colaboración y paciencia.

Antecedentes

Javier es el representante de un importante grupo inversor extranjero. Su nombre aparece a menudo en los medios de comunicación y es invitado regularmente a participar en convenciones, debates, etc.

Durante una reciente crisis internacional Javier ha recibido orden de convertir en capital líquido parte de las inversiones que tiene el grupo financiero. Dicha orden está motivada por la urgente necesidad que tienen sus jefes de financiar algunos aspectos turbios de la crisis.

Debido a la urgencia del caso algunas de las operaciones realizadas por Javier son de legalidad más que dudosa. La complejidad de las relaciones nacionales e internacionales, así como los intereses políticos y económicos, son la causa de que algunos representantes políticos próximos a Javier hagan la vista gorda a las maniobras de éste.

Una de las diversas operaciones ideadas por Javier para proporcionar de forma rápida capital líquido a sus jefes consiste en la compraventa de un importante paquete de acciones. La operación producirá unos beneficios considerables sin ningún riesgo: esto último es posible gracias a una información filtrada por un conocido de Javier.

Las leyes internacionales que regulan los intercambios bursátiles hacen necesaria la presentación a las autoridades pertinentes de una garantía que cubra las posibles pérdidas que pueda generar la operación de compraventa en caso de fracaso. Javier sabe que dicha posibilidad es inexistente pero, aún así, está obligado a presentar la garantía correspondiente para poder llevar a cabo la operación.

Para disponer de la cantidad requerida para la garantía Javier necesita tiempo, algo de lo que no dispone. A estas alturas una ilegalidad más ya no importa, por lo que Javier inicia la falsificación de los documentos necesarios para permitirle presentar como garantía una serie de antigüedades y objetos de arte de gran valor que no son de su propiedad.

El auténtico propietario de los objetos es una institución que los tiene en custodia en uno de los bancos administrados por Javier. La maniobra de Javier es desconocida por los verdaderos propietarios, los cuales están convencidos de que dichos objetos permanecen seguros en las cámaras acorazadas del banco.

El hecho de que dichos objetos lleven guardados muchos años y de que sus propietarios no los saquen nunca ha sido el factor que ha motivado su utilización por parte de Javier, el cual está convencido de que una ausencia temporal de los objetos no será detectada.
Con el fin de averiguar el valor exacto de los objetos de arte propiedad de la institución, Javier reúne toda la documentación almacenada en el banco sobre los mismos. El hecho de que no encuentre papeles que indiquen el valor o la procedencia de las antigüedades le hace llegar a la conclusión de que la institución guarda dicha documentación fuera del banco. Javier necesita conocer el valor exacto los objetos, ya que falsificará los documentos de propiedad dependiendo de éste.

La discreción es vital, por ello Javier decide encargar del asunto a un joven y prometedor ejecutivo de su empresa llamado Mario. Javier sabe que éste tiene un amigo que podrá realizar el trabajo de forma eficiente y discreta.

Este amigo es Gaspar, jefe de restauración de uno de los más importantes museos de la ciudad. Gaspar ha escrito algunos artículos y monografías sobre restauración y sus estudios le califican para realizar un informe pericial que valore los objetos en cuestión, informe que podrá ser presentado por Javier antelas autoridades encargadas de la garantía bursátil.

Javier se ha informado sobre Gaspar, averiguando que éste ha realizado con anterioridad trabajos de éstas características para museos, galerías de arte y casas de subastas, gozando de cierto renombre en los ambientes especializados.

Cuando Javier contacta con Mario no informa a éste de las especiales circunstancias que rodean el trabajo de peritación que le encarga, planteándole el asunto como un favor personal que requiere la máxima reserva y cierta rapidez. El carácter ambicioso de Mario hace que éste vea en el encargo una excelente oportunidad para destacar a los ojos de su jefe, por lo que no presta especial atención al hecho de que éste insista varias veces en la discreción que deberá rodear su labor.

Cuando Mario telefonea a Gaspar para pedirle que se encargue de la tarea de peritación éste no puede negarse: su amigo es un hombre cuya amistad podría serle útil algún día, los honorarios son generosos y, además, las fotografías que le ha enviado por fax para que se haga una idea del trabajo excitan su curiosidad.

Una extraña colección

Al día siguiente, llegan las antigüedades al museo de Gaspar. Los objetos vienen en una furgoneta blindada escoltada por media docena de guardias de seguridad contratados por Javier. Nada más abrir las cajas surge el misterio: los objetos que hay en las cajas se encuentran en tal desorden que algunos de ellos han sufrido desperfectos a lo largo de años de almacenamiento. Poco después el misterio aumenta: la mayoría de los objetos, tomados inicialmente por imitaciones debido a su pésimo estado de conservación y falta de cuidados, resultan ser originales. Para Gaspar y su gente la disparidad del contenido de las cajas en temática, época y valor es difícil de explicar, a este misterio viene a sumarse el de la procedencia de las cajas. Pronto es evidente que el trabajo de peritación exigirá más tiempo del previsto, aunque promete ser apasionante.

Gaspar telefonea a Mario para informarle de que necesita más tiempo y, de paso, ver si puede averiguar algo acerca de la procedencia de las antigüedades. El ejecutivo lamenta no estar autorizado a dar más información e insiste en que se debe cumplir el plazo previsto, prometiendo una prima. Gaspar ha de aceptar la respuesta y promete cumplir el plazo previsto.

A su vez Mario pregunta a Gaspar si puede ade-

lantarle el valor aproximado de los objetos que tiene en ese momento en el laboratorio. El joven yuppie oculta su sorpresa ante la enorme cifra que su amigo le dice, no sabiendo que responder ante la afirmación de Gaspar de que la cantidad no es mayor debido al actual estado de conservación de los objetos. La conversación telefónica finaliza cuando Gaspar ruega a Mario que informe al propietario de los objetos de que estos necesitan una urgente restauración, de la cual puede encargarse él mismo. Mario por su parte asegura a Gaspar de que informará de ello al propietario.

Después de colgar el teléfono es evidente para Mario de que un misterio rodea la existencia de dichas antigüedades, por lo que decide ponerse a investigar discretamente el asunto por su cuenta.

Mientras, Gaspar reúne a su equipo de colaboradores y les plantea la situación: el informe pericial debe ser realizado en el tiempo de que disponían inicialmente, por lo que recibirán en compensación una generosa prima. Gaspar sabe que, dentro del plazo de tiempo en el que deberán realizar el trabajo, tienen lugar unas fiestas (Semana Santa, Navidad, Carnaval, etc.) y que algunos de sus colaboradores ya habían hecho planes al respecto.

Durante la reunión se realizan diversas propuestas por parte de todos los miembros del equipo: algunos proponen renunciar a sus vacaciones, otros sugieren organizar turnos para trabajar y se habla de enviar algunos de los trabajos actualmente en curso a otros talleres de restauración.

Tras debatirse las diversas propuestas Gaspar propone un plan de trabajo intensivo que adopta todas las sugerencias encaminadas a ahorrar tiempo. Por otro lado las vacaciones se dividirán en turnos, de este modo se impedirá la acumulación de cansancio y estrés que puede llegar a influir en la calidad del trabajo.

Una mansión todavía más extraña

Mientras Gaspar y su equipo dan inicio a la identificación y valoración de los objetos de arte, Mario decide informarse sobre la institución propietaria de las antigüedades. De hecho Mario sólo dispone del nombre y dirección de la entidad (lo único que Javier se ha molestado en averiguar sobre la misma). Mario no es un detective privado y su trabajo de investigación se centra en reunir todo tipo de informes sobre la sociedad desde su pequeño despacho decorado con muebles de diseño.

Pronto se da cuenta de que algo va mal: según los principales organismos oficiales encargados de regular la existencia de sociedades e instituciones dicha entidad no existe. Creyendo que Javier le ha dado unos datos equivocados Mario le telefonea, siendo el mismo financiero quien le confirma que los datos de que dispone son correctos.

En vista de esto Mario sube a su automóvil y se va a la dirección dada por Javier. Dicha dirección se encuentra en uno de los barrios más antiguos de la ciudad, un dédalo de callejuelas cerradas a la circulación de vehículos que le obliga a dejar su flamante deportivo en un parking y andar el resto del camino. Encuentra la calle gracias a una guía urbana y finalmente comprueba que la dirección dada por Javier coincide con la de una mansión de tres pisos de varios siglos de antigüedad, de las que se hacían construir los ricos burgueses y mercaderes de épocas pretéritas y que acostumbraban a tener un patio interior con jardín.

La casa tiene todas las puertas y ventanas cerradas y sus oscuras paredes de piedra están llenas de carteles rotos y pintadas. Junto a la enorme y vieja puerta de roble no hay ninguna placa que indique que la casa sea sede de ninguna entidad.

Mario presiona el anacrónico timbre eléctrico que hay junto a la puerta, ya que la impoluta blancura de éste parece ser el único indicio de que la casa se halla habitada, pero es en vano: no oye ningún timbrazo o campanilleo tras la puerta. Varias veces presiona el timbre, esforzándose en escuchar algún sonido proveniente del interior de la oscura casa, lo único que obtiene es la extraña sensación de que sus movimientos son observados atentamente.

Mario se marcha con la sensación de que alguien lo sigue y, aunque utiliza varias veces el reflejo de los escaparates de las tiendas para comprobar si esto es verdad, no ve a nadie sospechoso. A1 final decide ignorar sus impresiones al darse cuenta, tras permanecer varios minutos frente al mismo escaparate, de que éste pertenece a una tienda de ropa interior femenina y de que las jóvenes dependientas lo observan divertidas. Cuando llega a su despacho se toma un trago del licor que guarda para las ocasiones especiales, decidido a no dejarse impresionar.

Mario llama por segunda vez a Javier. Esta vez se pone la secretaria personal de éste, la cual le cuelga el teléfono cuando Mario le pregunta tímidamente si puede confirmarle de nuevo la dirección.

Haciendo de tripas corazón Mario empieza a investigar la dirección dada, con lo cual empieza la que será la peor semana de su vida: las autoridades municipales, los organismos oficiales y las compañías de luz, agua, gas y teléfono no tienen constancia de la existencia de ninguna casa en la dirección dada por Mario. Según dichas instituciones la calle en cuestión consta sólo de (por ejemplo) 30 números... cuando Mario sabe perfectamente que la casa que ha visto tenía el número 31.

Por fin, hablando por teléfono con uno de los carteros de la zona, Mario averigua que éste sí conoce la casa. Cuando el funcionario afirma haber llevado correo a la misma Mario le pregunta qué tipo de correo ha llevado y cómo son las personas que lo han recogido. A la primera pregunta el cartero responde que suelen ser sobres de papel de gran calidad que no acostumbran a llevar remite y, si lo llevan, es siempre una apartado de correos o similar; el funcionario sabe que algunas de las cartas vienen de países extranjeros por los sellos (entre otras: Gran Bretaña, Francia, Japón, Australia e, incluso, Nepal). Respecto a la segunda pregunta no sabe qué responder, él siempre echa las cartas por debajo de la puerta, ya que ésta no tiene buzón.

Investigando la entidad bancaria que custodia las antigüedades Mario averigua que ésta es una de las más adelantadas en la aplicación de la informática a su labor, destacando sus sucursales y oficinas por lo avanzado de su concepción y diseño. Aún así, los edificios sociales más antiguos han sido restaurados preservando su carácter original con el fin de conservar una parte de la historia de la entidad bancaria. Es en una de dichas sucursales, concretamente en la que fue primera sede del banco, en donde se hallaban custodiadas las antigüedades.

En los archivos del banco correspondientes al alquiler de las cámaras acorazadas Mario descubre que éstas han sido arrendadas por la misteriosa institución desde el día siguiente a su instalación, a finales del siglo pasado. Asimismo, en los archivos históricos del banco, descubre que la entidad propietaria de las antigüedades ha sido cliente del banco desde la fundación de éste: el hecho de que el banco haya optado al título de «banco más antiguo del país» (perdiendo por escaso margen) no contribuye en absoluto a tranquilizar a Mario.

A estas alturas Mario empieza a inquietarse por el retraso de los informes bancarios sobre la institución que ha solicitado hace varios días. Poco después, recibe una llamada telefónica de alguien que se presenta como «responsable administrativo de la Fundación», dicho individuo le pregunta al joven ejecutivo para quién trabaja y para qué quiere unos informes bancarios de la Fundación; el tipo cuelga al exigirle Mario que se identifique más claramente.

Al día siguiente, un viernes por la tarde, Mario regresa a su apartamento de soltero dispuesto a contactar con cualquiera de sus múltiples «amigas» para encontrar consuelo en sus brazos o, en su defecto, en el fondo de una botella.

Nada más entrar en el apartamento Mario se da cuenta de que algo raro sucede: Todo está en orden aunque hay algunas cosas ligeramente cambiadas de sitio, evidentemente alguien ha registrado su vivienda. Los intrusos no se han llevado nada. En la pantalla de su ordenador encendido alguien ha escrito con su procesador de textos la frase siguiente: «Olvídalo, no te pagan tan bien».

La Fundación

Como ya habrá podido imaginar el Maestro de Juego, la institución propietaria de las antigüedades es en realidad una antigua y poderosa sociedad secreta. Dicha sociedad, conocida como la Fundación, es una obediencia templaria dedicada exclusivamente al cuidado y administración de los fondos de una sociedad secreta mucho más poderosa (cuya verdadera identidad sólo conoce el Gran Maestre de la Fundación) conocida como la Orden.

Pese a la antigüedad de la Fundación, ésta nunca ha dudado en adoptar aquellos nuevos métodos que han ido surgiendo con el tiempo y que pudieran facilitar su labor de administrar y ocultar los recursos de la Orden. Debido a ello hoy en día la totalidad del trabajo de la Fundación se realiza de forma informática por lo que es difícilmente detectable.

Pero hay cosas que nunca cambian. A lo largo de su historia la Orden ha ido acumulando gran cantidad de trofeos que luego han sido puestos bajo la tutela de la Fundación. Algunos de dichos objetos han servido posteriormente para financiar la labor de la Orden, pero otros han sido entregados a la Fundación con el mandato explícito de que nunca deberían ver la luz del día. El motivo no es otro que algunos de los objetos son estasis de Nephilim... algunas de ellas con Nephilim prisioneros en su interior.

El misterioso edificio visitado por Mario es la sede de la Fundación. La mansión perteneció en su día a un miembro de la Fundación quien la cedió a ésta al morir. Desde entonces y a lo largo de los siglos se ha ido ocultando cualquier referencia a dicho edificio en los documentos oficiales. Servicios como la luz, el agua y el teléfono han sido provistos mediante la derivación de tuberías y cables a través del sistema de alcantarillado.

Nephilim

La inmensa mayoría de vecinos de la mansión no se han molestado nunca en averiguar nada respecto a ésta. Los pocos que lo han hecho se han contentado con el bulo, difundido por la misma Fundación, de que el edificio es desde hace décadas motivo de disputa entre diversos organismos administrativos, encargándose de su mantenimiento un modesto funcionario. Un reciente intento por parte de la asociación de vecinos del barrio de reclamar el edificio para convertirlo en centro cívico hizo que la Fundación se moviese entre bastidores para conseguir que éste fuese construido en otro sitio.

En el edificio sólo vive el miembro de la orden que ejerce las funciones de portero. Antiguamente la mansión servía de centro desde donde llevar las cuentas de la orden. Actualmente sólo se usa como archivo y para celebrar las ceremonias de admisión de nuevos miembros, para lo cual dispone de un par de salas amuebladas al efecto. Cada 29 de febrero (es decir cada cuatro años), se celebra un Cónclave General de todos los miembros de la Fundación (alrededor de una veintena). El edificio dispone de una pequeña biblioteca esotérica en la planta baja (POT Información Oculta: 6). La mayoría de habitaciones están vacías y llevan décadas cerradas.

El despertar

El mismo viernes en que Mario lee el inquietante mensaje en la pantalla de su ordenador, Gaspar y su familia avanzan por la autopista en dirección al pueblo donde viven los padres de María, ignorantes de que su vida va a sufrir un cambio radical.

Efectivamente, el sábado siguiente es el primer día de las cortas vacaciones que se hallan en medio del plazo dado por Mario a su amigo para que realice su trabajo. Desde hace ya varios años que Gaspar y María no desaprovechan ninguna oportunidad de pasar unos días en casa de los padres de ésta. Gaspar, fiel a la costumbre, arregla su turno en el trabajo para poder ir con su familia al pueblo.

De todas formas, debido a lo urgente del trabajo, Gaspar se ha llevado con él parte de éste: concretamente algunas de las piezas a peritar. Dichas piezas las ha escogido por su poco volumen, embalándolas con extremo cuidado. Para llevar a cabo su labor Gaspar ha cogido un par de obras de consulta y su ordenador portátil con la intención de dedicar dos o tres horas al día a la redacción de los informes correspondientes a las piezas.

Nada más llegar al pueblo, como tienen por costumbre la pareja sube con el coche hasta un cercano mirador desde donde puede verse una impresionante vista de la región iluminada por el sol poniente.

La pareja se conoció con motivo de unos trabajos de campo que Gaspar realizó en el pueblo un verano para completar sus estudios. María era el único habitante de la localidad que se había molestado en investigar la historia de ésta, siendo un poco la cronista extraoficial del lugar. A1 principio Gaspar acudió a ella para conocer el lugar, aunque pronto resultó evidente que ambos sólo tenían ojos el uno para el otro. El hecho de que María se hallase en aquellos momentos de vacaciones en casa de sus padres y que llevase a cabo sus estudios en la misma ciudad donde vivía Gaspar ayudó a proseguir su relación. La costumbre de subir al mirador tenía su origen en el hecho de que fue en dicho lugar donde Gaspar se declaró a María.

Para llegar a la pequeña explanada que hace de mirador la pareja coge con el todo terreno un camino de tierra: atajo que sigue el lecho seco de un río pasando por debajo de los restos de un viejo puente medieval conocido por los lugareños como el Puente del Diablo.

El Puente del Diablo es una bella realización de arquitectura gótica. Se trata de un puente constituido de un solo arco en el que pueden verse todavía dos gárgolas medio borradas a cada extremo del mismo. Estas gárgolas parecen representar criaturas voladoras, tal vez ángeles caídos. La parte central del puente se derrumbó a consecuencia de una fuerte tempestad que hizo que el río se desbordara. Hace mucho tiempo que el río se secó e incluso en las épocas de más lluvia no desciende agua por él. Los expertos dicen que a consecuencia de a una desviación del caudal subterráneo que daba nacimiento al río.

Lo que no dicen los expertos es que el Puente del Diablo fue construido para señalar la existencia de un Plexus de Aire. Dicho Plexus es permanente y su intensidad se puede doblar cuando tienen lugar fenómenos como una tempestad o una ventisca. El puente fue destruido hace cerca de trescientos años cuando el campo mágico del Agua que surcaba el río entró en lucha contra el campo mágico del Aire situado en dicho lugar. La lucha fue titánica y marcó la memoria de los hombres que vivían en el pueblo. El campo mágico del Aire salió vencedor y el río empezó a secarse rápidamente, dejando lugar a las fuerzas brutas del Aire. Ello resultará fatal para la pareja... y una suerte para los Nephilim de los jugadores.

Efectivamente: los dos objetos a peritar por Gaspar que, debido a las prisas, se encuentran en el maletero del coche no son otra cosa que las estasis de los Nephilim... con ellos atrapados dentro desde su última reencarnación. Las circunstancias ambientales provocarán el despertar de los Nephilim y su encarnación en los cuerpos de Gaspar y, María, que son los únicos que en ese momento se hallan cerca.

El Maestro de Juego deberá empezar pues la partida en este punto, informando al jugador cuyo Nephilim se haya reencarnado en Gaspar de lo poco que sabe éste respecto a la procedencia de las estasis. Inmediatamente será evidente para ambos personajes que la persona que tienen a su lado es también un Nephilim recién encarnado (visión-Ka). Ambos se hallan unidos por el misterio de la procedencia de sus estasis, por lo que sería absurdo no colaborar en vista de la relación que une a sus simulacros.

El Maestro de Juego puede ampliar o reducir los detalles que describen el entorno de Gaspar y María. De todas formas sería aconsejable que los Nephilim decidiesen seguir adelante con sus actuales simulacros, no rompiendo los lazos que los unen al resto de familiares y amigos: más adelante ello podría ser de utilidad como medio de introducción a la campaña «Los Vigilantes», uno de los primeros suplementos que seguirá a la aparición de Nephilim.

Los hechos se precipitan

Desde el mismo momento en que Mario ha empezado a mostrar interés por la Fundación, ésta se ha fijado en él, intentando averiguar los motivos de tal interés. El secreto que rodea la maniobra de Javier ha hecho que la Fundación no descubra los motivos del interés de Mario, por lo que el Gran Maestre de la Fundación ha solicitado la ayuda de la Orden. Ésta ha enviado a uno de sus mejores agentes, Héctor, tras la pista de Mario. Fue Héctor el que telefoneó a Mario y el que ha registrado su apartamento.

Gracias a algunos datos hallados en el ordenador de Mario, Héctor se ha puesto sobre la pista de los objetos substraídos por Javier, advirtiendo inmediatamente al Gran

Maestre de la Fundación sobre la posibilidad de que estos no se hallen donde deberían estar.

A primera hora del sábado el Gran Maestre de la Fundación visitará personalmente las cámaras acorazadas del banco; poco después el Gran Maestre confirmará a Héctor la desaparición de una parte del tesoro de la Fundación y lo que es peor, la posibilidad de que sean liberados accidentalmente algunos de los Nephilim prisioneros.

Evidentemente la Fundación no podrá acudir a las autoridades para denunciar el robo: durante años ha evitado las tasas fiscales con que el Estado grava los objetos de arte, además existe el peligro de que sea descubierta la existencia de la Fundación. Por todo ello Héctor recibirá la orden de recuperar los objetos con la mayor rapidez y discreción posibles, eliminando a cualquier persona sospechosa de ser un Nephilim.

El sábado al mediodía Héctor acudirá a la finca que Javier tiene en las afueras. Gracias a las influencias de la Orden conseguirá sin problemas una entrevista con el financiero. Durante la entrevista Héctor ordenará literalmente a Javier que restituya los objetos al lugar de donde proceden. El tono de voz usado por Héctor (así como la influencia de las personas que le han anunciado la llegada de éste, de hecho miembros de la Orden) convencerán a Javier de que ha tropezado con algo gordo y que lo mejor que puede hacer es obedecer y olvidarse del asunto.

Javier telefoneará a la empresa de seguridad que se encargó de llevar los objetos al museo de Gaspar, ordenándoles que lleven de vuelta los objetos al banco. Cuando los guardias de seguridad lleguen al museo los colaboradores de Gaspar se negarán inicialmente a entregar los objetos sin la autorización de éste.

Pero, teniendo en cuenta que el hombre que dirige a los guardias (que no es otro que Héctor) les muestra unos papeles según los cuales el propietario de los objetos ha cambiado de opinión respecto a la peritación de estos, no les quedará otro remedio que permitir que se los lleven.

Héctor descubrirá enseguida que faltan algunos de los objetos, averiguando por los colaboradores de Gaspar que es éste quien los tiene. Después de haberse asegurado de que los objetos incautados se hallan a resguardo en el banco, Héctor procederá a localizar a Gaspar para conseguir las piezas que faltan.

Cita con el destino

Lo que suceda a continuación dependerá en gran medida de la forma de actuar de los Nephilim de los jugadores; mientras tanto el árbitro deberá tener en cuenta los siguientes sucesos y posibilidades:

- Héctor intentará ponerse en contacto connotar sabrá lo de la casa en el campo (ya sea a través del equipo de restauradores del museo o al registrar el apartamento en la ciudad) por lo que, el sábado por la noche, se presentará en la casa que la familia de Gaspar tiene en el pueblo para reclamar los objetos.

- Dependiendo del número de jugadores que haya en la partida y del carácter que el árbitro quiera imprimir a ésta, Héctor puede presentarse acompañado por uno o más ayudantes miembros de la Orden, con el fin de reclamar de forma contundente Gaspar. Primero irá a la casa que éste tiene en la ciudad y, al no obtener respuesta, penetrará ilegalmente en ella registrándola hasta asegurarse de que allí no se encuentran los objetos. De una forma u los objetos. Asimismo Héctor puede llevar encima un talismán de Auricalco con el fin de detectar y/o protegerse de la posible presencia de Nephilim.

- De igual forma, con el fin de aumentar la tensión, el árbitro puede hacer que, a primera hora del sábado, un Mario histérico se presente en la casa que Gaspar tiene en el pueblo: el joven ejecutivo habrá estado conduciendo (borracho y/o drogado) toda la noche para derrumbarse en medio de la salita balbuceando incoherencias.

El principal objetivo de los personajes deberá ser el pasar inadvertidos como Nephilim ante Héctor, buscando alguna forma de conservar sus estasis sin atraer la atención de la Orden. De esta forma podrán disfrutar con seguridad del entorno en el que se han encarnado, disponiendo de una excelente cobertura para proseguir sus aventuras en la campaña «Los Vigilantes» de próxima aparición.

MARIO

Sexo: Masculino
Edad: 37
Nivel Social: 16
Oportunidad (nsx3): 48
Educación: 18
Cultura Siglo XX (edux3): 54
Profesión: agente de bolsa
Familia: POT 7
Acciones: 4
Mod Daño: +1 d4

POSESIONES
Un BMW coupé sport. COMPETENCIAS
Artes: Comedia 40%.
Atletismo: Squash 45%, Correr 65%.
Combate: Puñetazo 40%.
Comunicación: Regatear 65%, Informarse 40%, Comerciar 55%, Seducción 10%.
Percepción: Escuchar 50%.
Social: Adaptación 85%, Dirigir 55%.
Técnica: Gestión/contabilidad 65%.
Cultura del Siglo XX: Economía 65%, Inglés 75%, Alemán 50%, Italiano 45%, Conducir automóvil 50%.

CARACTERÍSTICAS
FUE: 14 CON: 10 INT: 14 DES: 15 CAR: 16
Ka-Sol: 8

HECTOR

Sexo: Masculino
Edad: 32
Nivel Social: 12
Oportunidad (nsx3) 36
Educación: 15
Cultura Siglo XX (edux3) 45
Profesión: ?
Familia: POT 4
Acciones: 4
Mod Daño: +ld6

POSESIONES
Un Volkswagen Golf GTI. Una navaja automática.
Una pistola cal. 32 con silenciador.
COMPETENCIAS
Atletismo: Correr 45%, Nadar 55%, Saltar 30%.
Combate: Esquivar 50%, Artes Marciales 70%, Pistola 50%.
Comunicación: Informarse 80%.
Discreción: Desplazarse en silencio 45%, Seguir 65%.
Exterior: Caza 45%, Orientación 40%, Seguir rastros 65%.
Ocultismo: Conocimiento de los Nephilim 15%, Conocimiento de sociedades secretas 50%.
Percepción: Todas a 50%. Social: Corrupción 65%.
Técnica: Bricolaje 50%, Informática 50%.
Cultura: Conducir automóvil 75%, Conducir motocicleta 35%, Conducir camión 50%.

CARACTERÍSTICAS
FUE: 17 CON: 14 INT: 12 DES: 16 CAR: 16 Ka-Sol: 16

PNJ's

Se incluyen las características de Pedro y Luz, dos hipotéticos hijos de Gaspar y María, para el caso de que el master decida arbitrar la partida a varios jugadores.

GASPAR

Sexo: Masculino
Edad: 38
Nivel Social: 14
Oportunidad (nsx3): 42
Educación: 18
Cultura Siglo XX (edux3): 54
Profesión: restaurador de obras de arte
Familia: POT 14
COMPETENCIAS
Artes: Pintura 70%.
Comunicación: Informarse 50%.
Social: Contactos 40%.
Cultura: Historia 70%, Geografía 70%.

CARACTERÍSTICAS
FUE: 12 CON: 14 INT: 15 DES: 13 CAR: 12
Ka-Sol: 13

PEDRO

Sexo: Masculino
Edad: 14
Nivel Social: 14
Oportunidad (nsx3): 42
Educación: 10
Cultura Siglo XX (edux3): 30
Profesión: estudiante
Familia: POT 14

POSESIONES
Un PC. Una *mountain bike.*
COMPETENCIAS
Artes: Música 30%.
Comunicación: Regatear (cartas de *Magic)* 50%.
Discreción: Despl. en silencio 50%, Disimular 50%.
Ciencias: Informática 60%.
Atletismo: Saltar 30%, Escalar 30%.

CARACTERÍSTICAS
FUE: 9 CON: 10 INT: 12 DES: 10 CAR: 9
Ka-Sol: 8

MARIA

Sexo: Femenino
Edad: 35
Nivel Social: 14
Oportunidad (nsx3): 42
Educación: 18
Cultura Siglo XX (edux3): 54
Profesión: bibliotecaria
Familia: POT 14

COMPETENCIAS
Artes: Fotografía 60%.
Comunicación: Informarse 75%.
Ciencias: Informática 45%.
Cultura: Historia 30%.
Social: Adaptación 30%
Percepción: Psicología 60%

CARACTERÍSTICAS
FUE: 12 CON: 12 INT: 14 DES: 15 CAR: 15
Ka-Sol: 12

LUZ

Sexo: Femenino
Edad: 15
Nivel Social: 14
Oportunidad (nsx3): 42
Educación: 10
Cultura Siglo XX (edux3): 30
Profesión: estudiante
Familia: POT 14

POSESIONES Una cazadora de cuero con adornos metálicos. Una amplia colección de CD de *heavy* metal.
COMPETENCIAS Artes: Comedia 40%, Cantar 30%, Música 30%, Poesía 70%.
Comunicación: Elocuencia 50%, Informarse 50%. Ocultismo: Astrología 30%.
CARACTERÍSTICAS
FUE: 10 CON: 14 INT: 13 DES: 16 CAR: 12
Ka-Sol: 12

ASUNTO DE COMERCIO

TRAVELLER

por Lluís Salvador

Con mi agradecimiento a Robert Asprin.
Dedicado a Magda.

introduccion

Esta aventura de Traveller trata del intento de una partida de aventureros por descubrir y exponer evidencias de corrupción por parte del gobierno planetario de Tagr-M-Da para así mantener el estatus de este planeta como Estado Cliente del Imperio. Puede derivar, caso de no conseguirlos anteriores objetivos, en un encuentro «deportivo» para conseguir la misma finalidad.

estandares y supuestos

Esta aventura tiene lugar en Tagr-M-Da, un estado cliente enclavado en los Territorios Vargr, en el sector de Gvurrdon, vecino a la Marca Espiral. Sin embargo, los únicos requisitos imprescindibles para jugar son el reglamento de Traveller o Megatraveller. Pueden resultar de utilidad el suplemento 1001 Personajes y los módulos alienígenas «Vilani and Vargr» para Megatraveller o «Vargr» para Traveller, todavía no aparecidos en castellano. Para representar la competición deportiva pueden resultar necesarias una superficie de dibujo y figuras.

inicio

La aventura tiene su inicio en Boughene, en la Marca Espiral.

una reunion de negocios

Los aventureros se encuentran clavados en Boughene buscando un patrón. Tras repetidas visitas al astropuerto, son contactados por un explorador del despacho burocrático de Servicio, el cual les dice que la Oficina de Asuntos Comerciales tiene una propuesta que les podría interesar.

Si acuden a la cita, serán introducidos en el despacho de Riiski Stanwell, que, tras las presentaciones y cortesías de rigor, pasará a exponerles directamente el asunto:

- Tagr-M-Da es un mundo balcanizado en los Territorios Vargr, pero en realidad la balcanización consiste en dos estados que, sin embargo, coexisten de manera pacífica. Ambos gobiernos han llegado a un acuerdo por el que uno de ellos ostentará el gobierno planetario, asumiendo un estatus parecido al de un gobierno federal durante cuatro años; esto sólo quiere decir que ese estado gobierna las cuestiones de sistema mediante decisión conjunta, algunas planetarias generales mediante consenso (una medida apenas aplicada, salvo en casos de grandes catástrofes; en el resto de ocasiones son los respectivos gobiernos los que legislan y dirigen sus territorios respectivos) y las referidas apolítica exterior mediante decreto.

«Este último punto es el que importa al Imperio, puesto que Tagr-M-Da es un estado cliente valioso, que aloja incluso una base naval Imperial. Precisamente por eso el gobierno Imperial ha establecido un trato preferente con el planeta, trato que se ha mantenido invariable, fuera cual fuese el estado (y facción) que dominase el planeta. Hasta hace cuatro años.

« En las elecciones generales de Da había resultado vencedora una facción radical que, si bien había tenido una popularidad creciente, no había alcanzado jamás el gobierno. Probablemente tuvo cierta influencia en su ascensión el incremento de impuestos decretado por la facción dominante entonces, combinado con una sequía que azotó el país poco antes de las elecciones. Un asunto desgraciado. El tal partido mantiene una curiosa ideología, o más bien una curiosa falta de ella. Se trata de un partido eminentemente demagógico, que antes buscará cualquier cabeza de turco que asumir sus errores de gobierno que, dicho sea de paso, son muchos. En todo caso, esto no era de nuestra incumbencia hasta que, ya que las desgracias nunca vienen solas, alcanzó el poder global.

«Verán, es un mundo colonizado hace siglos, con tradiciones, arraigo... Y que, de siempre, ha estado rodeado de Vargrs. De todas las características de esos seres que podían haber adoptado, no pudieron escoger otra que la manía del carisma.

«Sus partidos se mueven por líderes carismáticos, generalmente habladores y demagogos, pero también hombres de acción. Nada que objetara eso. Habitualmente, la demagogia sirve para unos fines determinados, como es llegar al gobierno y mantenerse allí; en asuntos de gobierno, suele hablarse de otra manera. Pero el problema surgió con la necesidad de un gobierno global. El realizar unas elecciones hubiera sido como unificar el planeta, y ya se sabe... Nadie quiere perder. El sistema de turnos era proclive a múltiples inconvenientes: desgaste, malestar por parte de los no gobernantes, revanchas al cabo de cuatro años e ineficiencia generalizada.

«Sé que les va a resultar asombroso, pero... Bueno, decidieron que la facción que gobernara saliera escogida mediante una competición deportiva.

«Lo sé. Increíble, impensable. Irresponsable, también, según nuestros puntos de vista, pero resolvía muchos de los problemas: era un proceso público, el carisma quedaba medido, no desprestigiaba a la clase política de ninguno de los dos estados, si se perdía un año se fijaba la vista en la competición siguiente, etc. Sí, es igual que tirar una moneda al aire, pero para ellos no. La suerte no es tan importante como el prestigio. Y, al fin y al cabo, un equipo vencedor es el que lo ha sudado, se lo ha ganado. En resumen, ha hecho algo mejor que el otro.

« El caso es que el Partido Radical de Supremacía, gobernante en Da, ganó al equipo de Tagr, y entonces empezaron nuestros problemas. Nuestras relaciones se han deteriorado progresivamente, hasta llegar al punto en que el PRS, reforzado con una nueva victoria electoral en Da, ha amenazado con revocar el tratado comercial con el Imperio y la desaparición de nuestra base naval allí. Sin embargo, tenemos un indicio que puede llevarnos a una salida.

«Hasta aquí todo lo que puedo contarles sin que acepten mi oferta. Esta consiste en una paga de 30.000 Créditos, con un plus de 300.000 si el gobierno planetario cambia de manos, y

100.000 adicionales si el PRS desaparece de la escena política. La misión no tiene por qué ponerles en peligro personal, y puede realizarse sin grandes riesgos. Sencillamente, necesitamos personas no conectadas con ninguno de los servicios Imperiales, a las que, en caso de fallar, no se les pueda imputar cargos de espionaje o de injerencia en los asuntos de otro estado. Si a eso vamos, no se necesitan ni armas. ¿Qué me dicen?»

Caso de aceptar los aventureros la propuesta, Stanwell continuará:

- Bien, tenemos informes fidedignos de malversación de fondos públicos, tanto nacionales como planetarios, por parte del líder del PRS, Josem Garkr, hechos que, además, salpican por complicidad a toda la cúpula directiva del Partido. Su misión es conseguir estas pruebas, que se encuentran en la memoria de un computador y hacerlas públicas por medio de los periodistas locales. Esto último es importante. Sólo los medios de comunicación de Tagr-M-Da serán creídos; cualquier otro sería rechazado como calumniador, manipulador, etc.

«Lamentablemente no podemos contar con nuestro informante, que ya no está en la estructura del partido, pero nuestros agentes han conseguido un contacto fiable para ustedes. Su nombre es Sukura Vorr-ell, y su eficacia es notable. En estos momentos ya trabaja para proporcionarles pistas concretas, e incluso podría ser que cuando llegaran tuviesen ya el trabajo hecho. En este caso, buenas vacaciones. Si no, buena suerte. ¡Ah! Su cobertura. Dado su estatus de ciudadanos imperiales, ninguna hubiera sido apropiada caso de tener que moverse de aquí y allá por los dos estados, salvo una. Se está en período de selección de jugadores para el encuentro, por parte de ambos estados, y no existen limitaciones de nacionalidad. Irán ustedes como candidatos a ser seleccionados para el partido. Esto les facilitará los movimientos, puesto que los candidatos a jugadores pueden presentarse a las pruebas de ambos estados. »

tagr-m-da

El viaje, por supuesto, corre por cuenta del Imperio, y se realiza en naves de línea civiles.

Tagr-M-Da (B-587777-8 Agrícola; Rico; Base Naval del Imperio) es un planeta bastante similar a los de tipo Terra. Lo primero que llama la atención es, por supuesto, la Base Naval del Imperio, en órbita, con su dotación de naves ligeras pero fuertemente armadas, evidentemente destinadas a la caza anticorsaria. Es comprensible el interés del Imperio por mantener esta posición privilegiada de contención contra los peligrosos corsarios Vargr.

El astropuerto está bien equipado, con las tareas realizándose mayoritariamente con intervención humana. A pesar de ser de tipo B y lo suficientemente extenso como para mantener una intensa actividad comercial, su aspecto actual es de decadencia; la mayor parte de empleados se encuentran desocupados, y hay pocas naves efectuando tareas de carga o descarga, y aún menos en anclaje de estancia. Buen indicio del deterioro de relaciones entre el Imperio y el planeta.

En el control de documentos, el funcionario al cargo, al examinar el visado que les identifica como aspirantes a jugadores se mostrará excitado y respetuoso a la vez, facilitándoles todos los trámites y deseándoles «verles en el rombo». Está claro que el encuentro despierta gran expectación.

A partir de las aduanas, el paso lógico para los jugadores es dirigirse al encuentro de Sukura, en la ciudad Da-Taun. Pueden aprovechar el viaje para presentarse en la Oficina de Selección Tigr. En esta última, les convocarán a las pruebas a celebrar dentro de una semana, les darán indicaciones de cómo alojarse y moverse por Da y, en general, harán todo lo posible para facilitarles sus movimientos.

sukura

Sukura es un habitante de Da típico, en absoluto con aspecto de conspirador o de hombre de acción. Les dejará claro a los aventureros que trabaja con ellos para el bien de su estado y su planeta y sólo por ideales. No está dispuesto a involucrarse en un golpe de estado ni en nada que signifique derramamiento de sangre. Lamentablemente, y pese a su posición privilegiada como técnico de ordenadores del gobierno, no ha podido extraer la información que buscan los aventureros, aunque sí ha podido averiguar dónde se encuentra. Por las claves de acceso, desconocidas dentro de la estructura gubernamental y complicadas en exceso incluso según los estándares militares, Sukura ha localizado la base de datos que les interesa en el edificio del Ministerio de Asuntos Exteriores, probablemente en la terminal 2553 de la Quinta Planta. Ayer, arriesgándose mucho, comprobó que ese archivo todavía se encontraba allí. No quiso forzarlo, puesto que hubiese activado o bien una alarma o la destrucción de los datos, y, por otra parte, su localización. Sí está seguro de una cosa. Tanto si se fuerza el código como si se emplea un pase legal, esa entrada quedará registrada.

Sukura ha estado en el ministerio, aunque sólo puede proporcionar una información superficial al respecto de vigilancia y disposición de las terminales. Queda en manos del árbitro el hacer el plano del ministerio (se puede tomar como modelo las oficinas centrales de un banco o un ministerio) y el ajuste del número de guardias y su armamento a las capacidades de los aventureros.

la entrada

El tiempo corre, y sólo quedan catorce días para el encuentro y seis para su cita con la selección. Es importante recalcar esto, ya que su cobertura puede volar si alguno de ellos es seleccionado como jugador y no se presenta. En todo caso, es necesario que hagan un reconocimiento previo del edificio, observen las situaciones de los guardias, las rondas nocturnas, etc. Los aventureros no tienen ningún motivo razonable para subir a la Quinta Planta, y su acceso está vigilado. Queda en manos de los jugadores el decidir cómo van a obtener los datos, pero hay una cosa clara: llevará una hora como mínimo el forzar los códigos de acceso a la base de datos, y un cuarto de hora adicional el recogerlos en un ordenador de mano. Cualquier resultado catastrófico en las tiradas de forzar los códigos resultará en el borrado de los datos, siendo inútiles los esfuerzos de los aventureros. Hay que reseñar que, a menos que los aventureros propongan un plan alternativo mejor, el que tiene más probabilidades de éxito es la infiltración nocturna. Cualquier otro que se base en un uso de la fuerza, una entrada diurna, etc. desembocará en una chapuza carnicera en la que los aventureros resultarán con toda probabilidad o muertos o capturados. Los aventureros disponen de una ventaja, si piensan en ella: No es necesario que operen en la misma terminal 2553. Las terminales se encuentran interconectadas entre sí.

Cualquiera del edificio servirá, pero sólo del edificio. Las de otras oficinas necesitan permiso de entrada por parte del sistema de seguridad del Ministerio, y éste está desconectado fuera de horas de trabajo, incomunicando prácticamente al sistema informático del exterior.

es mejor ganar que perder , o no?

Caso de que los aventureros obtengan los datos, felicidades. Efusiones, risas ...Y el bonito jarro de agua fría paranoide de que, efectivamente, su entrada ha quedado registrada, su robo sospechado, y que todos los servicios de seguridad de Da andan a su caza, por la cuenta que les trae a Josem y sus adláteres. Cualquier rumor escuchado en la calle servirá: «¡Menudo cisco hay en el ministerio de Asuntos Exteriores! El edificio está rodeado por la policía, se han visto a militares y dicen que han llamado a expertos de la Armada Imperial» (Efectivamente: El Imperio pretende quedar «blanco» del asunto. Llevará su equipo de detección más moderno, sus mejores expertos, todo lo que sea necesario para cazar a nuestros amigos... Claro que, avisados por el Servicio de Inteligencia, tardará un poco en suministrar datos fiables, pongamos tres días de margen, pero al final las pistas que hayan podido dejar los aventureros serán comunicadas al servicio de seguridad de Da; si los aventureros han procedido con pulcritud, ningún problema, nada les apuntará, pero la vigilancia en la ciudad se incrementará de inmediato, y las sospechas oficiales contra los extranjeros, también; si han procedido con limpieza pero han dejado alguna pista (casquillos de bala, objetos imperiales, etc.) nada hay que les identifique a ellos particularmente, pero serán inmediatamente sospechosos, y pueden tener complicaciones desagradables. Si, en cambio, la operación es un modelo de cómo no hay que robar datos informáticos (han dejado sus huellas dactilares por todas partes, han dejado una tarjeta de visita, ha muerto un aventurero y lo han dejado en el sitio, etc.), los aventureros serán tan evidentes como si estuvieran señalados con una cruz, y se encuentran en proble

mas. Es cuestión de tiempo (unas 24 horas, salvo error o chapuza por su parte) el que los capturen.

Si no han obtenido los datos porque se han borrado o alguna situación similar, la vigilancia será igualmente intensificada, pero la presión de Josem hacia sus subordinados será mucho menor, con lo que la de la policía también.

periodico, ¿señor?

Conseguidos los datos (que, por cierto, son incriminatorios: cuentas en bancos imperiales, acciones de compañías zhodani, transferencias provenientes de estados e incluso bandas de corsarios Vargr, etc., todo con nombres, fechas y cantidades), llega lo más fácil (o difícil): publicarlos. Si los aventureros se dirigen al primer periódico que encuentren no tardarán en ser detenidos. En cuatro años, un partido como el PRS ha tenido ocasión de infiltrarse en la prensa o de < domesticar» a los periodistas. El resultado de la detención, sin embargo, será leve: expulsión inmediata del planeta tras una breve investigación para comprobar sus conexiones imperiales (inexistentes amenos que alguno de nuestros esforzados aventureros cante), acompañado todo ello por las mofas de los funcionarios de seguridad, que les tildarán de pisaverdes, ingenuos, chapuzas y algunas cosas más.

Con un poco de dedicación y algo de oídos, los rumores en los bares les permitirán distinguir que el pueblo llano considera a un par de periodistas como honestos y defensores de la verdad contra viento y marea. Sukura, si es preguntado, también puede proporcionar uno de estos nombres.

Si los aventureros contactan con uno de estos periodistas, todo dependerá de la actitud que mantengan los personajes: En principio, todo periodista desconfiará de una información semejante; desconfiará todavía más si la información es ofrecida gratuitamente. Y, aunque sea admitida, el periodista pedirá tiempo para comprobarla discretamente, comprobación que incluirá algún dato accesible para él o sus contactos, incluyendo los antecedentes e historial de los aventureros. Estos sabrán si se acogen a las condiciones o no.

Sigue siendo cuestión de tiempo. El periodista necesitará unas 24-48 horas para confirmar la información. El árbitro tiene que prestar cuidadosa atención a dos aspectos: la posible persecución policial y sus resultados según los antecedentes del robo (los aventureros están «limpios», a menos de que existan pruebas incriminatorias directas contra ellos o alguien haya sido tan estúpido como para quedarse una copia de unos datos que están al rojo vivo) y, por otra, la selección.

Sea como sea, si la información es publicada, se acabó el asunto: el gobierno del PRS caerá casi de inmediato, el partido se fraccionará, se fijarán elecciones de inmediato, aunque para dentro de seis meses, se creará un vacío de poder y la competición perderá su importancia, puesto que el gobierno global será ocupado, por una oscura cláusula legal, por el partido gobernante en Tagr, el Imperio estará contento y los personajes recibirán una bonita cantidad.

el juego del tigr

Pero, suponiendo que los aventureros no hayan conseguido los datos, que los hayan conseguido pero no logrado publicar, que estén en proceso de publicación o de obtención cuando se presenten al proceso de selección, o sencillamente que se queden en el planeta tras su éxito en condición de turistas, en la fecha prevista en Da y un día después en Tagr (si es que se han presentado a la selección en ambos estados), recibirán una llamada telefónica a primera hora de la mañana que les recuerda que tienen una cita con unas pruebas físicas de un curioso deporte: el Tigr.

Tenga en cuenta el árbitro que si los aventureros han fracasado en sus anteriores gestiones, el juego es la única alternativa que les queda a los personajes de conseguir que el equipo de Da pierda, el equipo de Tagr gane o ambas cosas. Esta última frase no es una perogrullada. Efectivamente, si se realizan las pruebas en ambos estados, es posible que:

a) Todos o algunos de los aventureros estén en uno de los equipos, o

b) Algunos aventureros estén en un equipo y otros en el contrario.

La opción es completamente a elección del árbitro, que, sin embargo, debe tener en cuenta que poner a todos los jugadores en el equipo de Da y hacer que éste pierda por sabotaje interno puede ser fácil, pero poco saludable para la salud posterior de los jugadores, que pueden ser fusilados a la finalización del encuentro si es

el reglamento

- El Tigr se juega en un campo de forma cuasi romboidal, con los ángulos agudos truncados para alojar las porterías, que miden 3m de ancho por 2,5m de altura. La longitud del campo es de 60m de portería a portería y tiene un ancho máximo de 30m (que, por supuesto, pertenece al ancho del campo de vértice a vértice no truncado).

- Los equipos están compuestos de 9 jugadores, seis en el campo y tres reservas, que sólo saltan al terreno de juego en caso de lesión de algún jugador de campo (inconsciencia o peor), más una bestia que uno de los jugadores puede montar. La bestia es irremplazable, y no puede ser inteligente.

— Los jugadores se disponen habitualmente (aunque las tácticas varían) como un portero, dos defensas, dos delanteros y un jinete en la bestia, sin función concreta pero temible.

- Se consigue un gol introduciendo el balón en la portería del contrario. El partido acaba cuando un equipo consigue marcar su cuarto gol.

- Están prohibidas las armas. Sólo el jinete puede llevar un aparato, en teoría para controlar al animal, pero puede emplearlo como arma contra el animal, jinete o jugadores del equipo contrario, y puede ser de su elección, mientras no sea un arma de fuego (es decir, vale todo desde un látigo o bastón hasta una porra eléctrica). El resto de jugadores sólo puede valerse en ataque de su propio cuerpo y lo que lo revista.

- Si un jinete pierde su montura queda degradado a la condición de jugador de campo, sin arma. Por otra parte, su arma no puede ser empleada más que por el jinete contrario, si se la arrebata o la recoge del suelo. Sí es lícito, sin embargo, que un jugador de campo arrebate el arma a un jinete y, acto seguido, la arroje a cualquier punto del terreno de juego.

- El jugador puede escoger su blindaje, teniendo en cuenta que sólo se permitirá la armadura de combate parcial (es decir, sólo las extremidades inferiores o sólo el torso, pero no ambos) y que el traje de batalla se considera un arma ofensiva y por tanto está prohibida.

- Sólo se puede atacar ofensiva o defensivamente a un jugador en posesión de la pelota o que disputa su posesión, estando penados los otros casos con expulsión de 5 turnos la primera vez, de diez la segunda y permanente la tercera, sin derecho a sustitución en ninguno de los casos.

- La pelota tiene que manejarse con los pies, estando permitido cogerla con la mano sólo para pasarla a otro jugador, sin dar ni un solo paso. No se puede marcar un gol con la mano. El jinete puede impulsar la pelota con su bastón o el pie, pero no con la mano, ni retenerla.

- Todas las infracciones se sancionan con pérdida de balón por parte del equipo infractor, en el punto en el que se produjo.

- El equipo que haya recibido un gol sacará desde el centro del campo y tendrá posesión de balón, así como el equipo al que, por sorteo, le corresponda sacar inicialmente.

- La psiónica está permitida, aunque se recomienda a los jugadores psiónicos que abandonen el planeta tan pronto haya acabado el encuentro.

que la multitud no los ha linchado antes. Se recomienda discreción al hacer tongo... Las otras dos opciones no son tan evidentes y pueden disimularse mejor.

Queda a discreción del árbitro, y según el físico de los jugadores, el hacer que alguno de estos quede como reserva o incluso que no sea convocado.

Y, pasando a temas mundanos, la ficha por jugar el partido es de 10.000 créditos por ser seleccionado, 20.000 más por jugar, prima de 50.000 si se gana y prima de 10.000 por gol marcado.

reglamento para el árbitro

No es difícil realizar un campo de juego adecuado al tamaño de las figuras de que dispongas si tienes en cuenta que puedes subdividirlo en cuadros de 1,5 m de ancho para la escala que te interese (15 ó 25 mm). Ten en cuenta que quedarán, debido a la forma romboidal del terreno, medios cuadros. Estos sólo pueden contener a la pelota o a un jugador, no a ambos a la vez, y se aplicará un modificador de dificultad cuando la pelota tenga que manejarse en uno de ellos. En el resto de los cuadros, pueden contenerse un jugador (o media bestia) y la pelota a la vez, siendo necesario para tener el control del balón estar en el mismo cuadro que éste desplazando al jugador contrario que ocupa el cuadro mediante fuerza. Cuando la pelota se encuentra en un espacio en el que no hay jugador, puede ser controlada desde un espacio adyacente. Los jinetes sólo pueden controlar en los espacios de su lateral, es decir, ni al frente, ni por atrás, ni en el espacio ocupado por ellos y su bestia.

En cuanto al sistema de movimiento y tiro, puedes emplear el que te haga más gracia; algunas propuestas son el reglamento de Blood Bowl, los juegos de béisbol o basket publicados por Avalon Hill, etc.

Si no dispones de ninguno de ellos, ahí van unas cuantas indicaciones que pueden darte una pista: para obtener los puntos de acción de un personaje, suma la fuerza y la resistencia. El que tenga el total más alto puede mover primero, gastando puntos (1 andar un cuadro, 2 correr un cuadro, 2 desplazarse andando lateralmente o hacia atrás, 4 desplazarse lateralmente o hacia atrás corriendo, 1 por chutar o Lanzar, etc.) hasta que tenga menos que el siguiente jugador con total más alto, en cuyo momento empieza a gastar puntos en acciones éste. La secuencia sigue de la misma manera. Lo normal es que los jugadores estén bastante igualados de puntos y, salvo el primero, empiecen a actuar por turno, pero esto depende del tipo de acción que efectúen. Por ejemplo, tres jugadores tienen A:11, B:10 y C:9; A corre un cuadro, con lo que su total queda en 9; B entonces anda un cuadro, quedándose en 9 también; A reemprende sus acciones (por primacía de puntos) y corre hacia atrás un cuadro, quedándose en 5; el siguiente es B, y el siguiente, y sólo entonces, C; A sólo volverá a actuar hasta que el resto de jugadores tengan 5 puntos o menos. Un jugador siempre puede retener su acción, cediéndola al siguiente y quedando a la expectativa, pudiendo retomarla cuando quiera, mientras el jugador anterior hay, acabado una acción y su total de puntos sea superior. Para los lanzamientos, mídase 1-, distancia según la fuerza, y precísese el tiro según las reglas de lanzamiento de granada: de Traveller. Los combates se resuelven según el reglamento.



Stair Wars



por David Revetllat i Barba

El camino del Jedi

Este módulo en principio está diseñado para ser jugado por un solo PJ, un personaje que esté iniciado en La Fuerza y quiera progresar en sus habilidades, pudiendo intentar librarse además de posibles puntos del Lado Oscuro que posea (si realmente está interesado en ello). Sin embargo, para no dejar fuera a otros posibles jugadores, la acción se dividirá en dos. Es decir uno de los PJs sentirá que debe ausentarse por un tiempo a un lejano planeta por razones místicas; al resto del grupo se le ofrecerá un contrato para una misión, de la cual sólo se informará a los que accedan a realizarla. El grupo y el Jedi jugarán las aventuras en sesiones separadas, y deberá parecerles que se trata de dos distintas. Sólo al final descubrirán que sus caminos acababan en la misma encrucijada. De hecho esto es un tres-en-uno: un módulo para PJs normales, otro para un aspirante a Jedi, y un pequeñito wargame casero. A elección del árbitro si sólo juega uno de ellos o todos, dependiendo de los jugadores de que disponga.

De alguna manera el PJ aspirante a Jedi sabrá que debe ir al planeta Tarrestnom (sistema Anávila). Tal vez un familiar le habló de él en una ocasión, o simplemente ha sentido una necesidad imperiosa de presentarse allí, sin saber exactamente el porqué. Sólo sabrá una cosa, que debe buscar a un anciano que habita en ese planeta, sin tan siquiera conocer su nombre. Sin embargo no deberá explicar a nadie la causa de su extraña decisión, ni su planeta de destino. Asimismo, una vez el grupo haya aceptado la misión, no se les pennitirá hablar con nadie al respecto hasta que la hayan empezado.

Por el sendero del Jedi

El Jedi podrá averiguar por ordenador que las únicas ciudades accesibles en dicho planeta son Lloor-T y Orp, pero por alguna extraña razón en cuanto oiga esta última sabrá que es ahí donde debe ir. El viaje le costará entre 2000 y 3000 créditos, teniendo en cuenta que se trata de un planeta muy remoto y sin ninguna aplicación comercial conocida. Podrá contratar a algún piloto con su nave en cualquier taberna cercana al espaciopuerto, o en este mismo. Tardará una semana de viaje hasta llegar a su destino. Orp, a pesar de lo remoto de su situación, no es una ciudad demasiado desagradable. Está bastante abandonada y prácticamente no hay nadie por las calles. El calor que hace en ellas es suficiente para convencer a las gentes a no hacerlo. Ni tan sólo hay lugares públicos de reunión, como tabernas. El único lugar concurrido que el PJ podrá encontrar será la plaza central, destinada al comercio de diversas mercancías. Prácticamente toda la plaza está cubierta por una gigantesca lona, con un gran poste metálico bastante oxidado en el centro que ayuda a soportarla. Hay múltiples tenderetes, en su mayoría de chatarra, ropas viejas, bebidas hidratantes y algunos comestibles cámicos secos muy baratos y de muy dudosa procedencia. Si el PJ se pone a preguntar por ahí si alguien conoce a un anciano con poderes, no conseguirá nada, excepto que intenten venderle sus productos. Tarde o temprano empezará a hacerse de noche y el PJ tendrá que encontrar algún lugar donde descansar. Si pregunta, le darán una dirección. En un mismo edificio, por 2 créditos, podrá dormir en una gran sala apestosa llena de vagabundos, algunos de los cuales se diría que más que dormidos están muertos. Por 6 créditos podrá dormir en el piso superior, en habitaciones compartidas sólo con otras 10 o 20 personas, pero por 20 créditos tendrá una habitación para él solo, con cerradura y plato de dudosa carne seca incluida. Por cierto, si realmente se pone a comerla o la examina bien, tal vez le parezca curioso el detalle del tatuaje de una nave espacial que adoma el filete en cuestión... 2D contra su Fortaleza, o serios problemas estomacales y un malus de -2 en todo hasta comer algo aceptable.

Cuando esté durmiendo, empezará a tener un extraño sueño. En él, verá a un anciano de cuclillas, meditando con los ojos cerrados. En ese momento los abrirá, y empezará a hablar al PJ, presentándose como el maestro Dasis Iteteon y diciéndole que hacía tiempo que le estaba esperando. La imagen empezará a incluir más cosas; el anciano se encuentra en una zona rocosa, al pie de un monte, y a su lado hay la entrada a una cueva. Seguirá hablando, retraso, empiece el viaje para encontrarse con él, si realmente quiere seguir los caminos de La Fuerza. En ese momento le ordenará despertarse para ocuparse de un pequeño asunto, pero recordándole que los caminos de La Fuerza dictaminan no hacer males innecesarios. En esos momentos el PJ se despertará de repente, justo a tiempo de ver que su puerta se está abriendo lentamente, sin hacer ningún ruido. Dos ladrones han conseguido la llave de la cerradura, y ahora pretenden entrar en la habitación para robarle cuanto tenga. Ambos empuñan sendos puñales por si su víctima se resistiese. Sin embargo no es realmente necesario matarlos, no son asesinos. En cuanto descubran que el PJ se ha despertado, se quedarán algo paralizados ante la sorpresa, dando la iniciativa al PJ. Con sólo que éste les amenazara con un arma, saldrían amedrentados. Matarlos sería hacer un mal innecesario, y esperemos que el PJ se de cuenta de ello.

En esos momentos está amaneciendo, y es un buen momento para iniciar la búsqueda del anciano, que debería iniciar sobre la pista de alguna zona rocosa cercana. Si sale a las afueras y sube en algún montículo podrá ver a lo lejos, al norte, una zona algo montañosa que se distingue del resto de planicies de desierto arenoso. Hacia allí debe dirigirse, hecho que, de poseer tal habilidad, quedará confirmado si supera una tirada de 5 en Sentir. Por otro lado, en el pueblo, cualquiera puede informales de que la unica zona rocosa cercana está en esa dirección.

La misión para la Rebelión

Por otro lado, al resto de PJs se les encargará una misión. Se les convocará en la sala de guerra de la base rebelde en que se estuvieran recuperando de anteriores misiones. Se les propondrá para una misión no excesivamente arriesgada. Se trata de partir en busca de un miembro en el exilio de la antigua República. Aunque se ha llegado a conocer su paradero aproximado, en la zona de un planeta desértico (no, no es Tatooine), se desconoce el lugar exacto. Los PJs serían depositados en un punto de dicho planeta con el equipo necesario para un par de meses de búsqueda, con vehículo gravitatorio incluido. Una vez allí, de ellos dependería todo. Si aceptan la misión, el Comandante les dará las instrucciones precisas. Serán desembarcados en el planeta Tarr-Mont *(Nota para el máster:* en realidad Tarr-Mont es el mismo planeta Tarrestnom, sólo que los informadores que proporcionaron la posible localización del miembro de la Vieja República pertenecían a una raza no humana, y al presentar su informe el nombre del planeta quedó algo deformado debido al diferente sistema fonador de estos; los PJs no deben saber que se trata del mismo planeta donde irá el aspirante a Jedi). El hombre que deben ir a buscar se llama Dasis Iteteon.

Se depositará a los PJs en las ruinas de lo que antaño fuera la ciudad de Redil, el punto más al norte de la zona en que se cree que habita Dasis. Desde allí deberán dirigirse en dirección sur, explorando la región en su búsqueda. Tienen pocos datos concretos del planeta. Se halla en una zona donde el Imperio es bastante fuerte por lo que las incursiones rebeldes han sido escasas. Parece ser que allí no encontrarán ningún alimento, por lo que tendrán que cuidar de sus provisiones. Al cabo de 30 días, la lanzadera que les habia depositado en Redil volvera a recogerles. Si no se encuentran allí, volverá a irse y no regresará hasta dentro de otros 30 días.

Si tampoco esta vez están allí, se les supondrá muertos y no volverá más. Eso es todo; marcharán al día siguiente a primera hora. No deberán comentar esto con nadie. ¡Que La Fuerza les acompañe! (nadie más lo haría).

A la mañana siguiente, cuando se dirijan a las plataformas de aterrizaje, divisarán su lanzadera. Se trata de una típica lanzadera imperial, ya que aunque no se espera una gran presencia enemiga, sí podrían cruzarse con otras naves civiles, más o menos legales, que podrían informar al Imperio de la presencia de cualquier vehículo con insignias de la Rebelión. El Comandante se despedirá de ellos en la pista, deseándoles éxito y animandoles hablando de la Nueva República que algún día alcanzarán gracias a valientes como ellos. El viaje se desarrollará sin problemas. La tripulación está compuesta de tres experimentados pilotos rebeldes, que de la misión sólo saben que deben depositarles en unas coordenadas y volver días después a recogerles. Al cabo de cinco días, llegarán al sistema. En poco tiempo empezarán a aproximarse al planeta y a penetrar en su atmósfera. Una vez hayan aterrizado entre las ruinas, los mismos pilotos se encargaran de sacar de la bodega un esquife de carga Bantha 11 (ver pág. 62 de *La Guía),* ideal para este tipo de terreno, con todos los víveres necesarios para tres meses, y con tantos trajes de humedad como PJs. Apreciarán que todo el planeta tiene un aspecto rojizo. Todas las construcciones en ruinas tienen el mismo color, así como las rocas y la arena. Respecto a las armas, no se considera esta una misión de choque, por lo que, sólo si piden más de lo que ya poseen, se les proporcionaría a cada uno dos granadas; también habrá una mina contra vehículos y un detonador termal para todo el grupo. Una vez todo listo, los pilotos se despedirán y marcharán lo más rápidamente posible, deseándoles buena suerte. Durante su viaje hacia el sur, no encontrarán nada interesante. Sólo dunas, formaciones rocosas, y un eterno color rojizo. Hasta el octavo día de viaje.

Un encuentro inesperado

El octavo día, los PJs habrán entrado en un terreno especialmente detestable, formado sólo por dunas de arena, pero tan grandes y altas que ni tan siquiera con el techo de vuelo de 50 metros puede verse a mucho más de 300 metros. En esos momentos, por unos instantes, uno de los PJs podrá apreciar algo así como si una de las dunas se hubiera movido a lo lejos, a mano izquierda. Si se dirigen hacia allí no podrán distinguir nada, pero si vigilan su derecha alguno de ellos volverá a divisar el mismo fenómeno. Nuevamente en esa zona no encontrarán nada, pero a los pocos segundos todos empezarán a ver como diversas dunas se mueven alrededor suyo en todas direcciones. Parece como si tales extrañas dunas estuvieran intentando rodearles, o mejor dicho, que ya lo hubieran hecho. En el momento de más tensión, los PJs podrán oír un sordo zumbido que irá cobrando mayor intensidad. A unos veinte metros de ellos, algo explosionará al tomar contacto con el suelo. Varios trozos de metralla serán despedidos en todas direcciones. Tirar ID+2 contra sus Fortalezas para determinar el daño, y si no superan un 10 en Destreza caerán por la onda expansiva (si alguien lo hace muy mal, puede que incluso caiga del vehículo al suelo). A los pocos segundos se oirán más zumbidos, y un montón de dunas (entre diez y veinte quizás) se estarán moviendo alrededor suyo a unos 300 metros o más. Finalmente, por muchas piruetas que den, antes de que tengan tiempo de identificar quién o qué les está atacando, uno de los impactos dará de lleno en el sistema propulsor del esquife. 2D+2 de daño contra todas las Fortalezas por la metralla, y otros ID+ 1 al caer en la más o menos blanda arena. Los que estén conscientes, empezarán a oír ruidos de motores acercándose. En pocos segundos, una docena de «dunas» los habrán rodeado. Podrán observar que tales dunas tienen un sistema de transporte sobre orugas, y una especie de cañón delantero justo en medio que les está apuntando, aunque no parece que vaya a disparar de momento. De repente todos los motores se detendrán v ,e liará el silencio. Entonces, un numeroso grupo de humanos aparecerá desde detrás de las falsas dunas armados con blasters pesados. Se echarán al suelo y apuntarán hacia los PJs. Se oirá como hablan entre ellos en una extraña lengua (¿hay alguna unidad 3PO por ahí?). El PJ al que se le ocurra iniciar algún valeroso ataque será barrido inmediatamente, sin ser necesario que tire su Fortaleza. Un detalle que los PJs podrán observar superando un vulgar 10 en Tecnología, será que las armas portátiles que llevan sus anfitriones son las típicamente usadas por los soldados imperiales; no llegarán a la misma conclusión respecto a los extraños artilugios con orugas, que no habrán visto en su vida. Pasados unos segundos, las voces callarán y una voz se destacará entre ellas. Les hablará en Básico (la lengua que hablan todos los PJs, por si alguno no lo sabe) y les ordenará que se rindan y entreguen todas sus armas o serán aniquilados. Una vez lo hayan hecho, se les obligará a alejarse de éstas; un numeroso grupo les cogerá y atará por detrás, les meterán por una portezuela en uno de los vehículos (que por cierto, en realidad son viejos vehículos oruga con un cañón montado, todo cubierto por una grande y gruesa lona color rojizo) y se los llevarán. El resto de hombres se dedicará al pillaje de todo lo que los PJs hayan dejado.

Prisioneros

Tras cuatro horas de viaje, los lanzarán fuera del vehículo y los atarán con cadenas a un poste metálico. Horas después se les lanzará un par de mantas, y unos extraños pedruscos, negros y blandos por dentro. Se comen, y son francamente deliciosos, dulces y muy acuosos. Nadie les dirigirá una sola palabra. Las noches son frías, pero las mantas son lo bastante gruesas como para abrigarlos bien. Así pasaran la noche, hasta el día siguiente. Al amanecer, serán despertados a patadas y un grupo de hombres portando armas imperiales les gritaran en su desconocida lengua. De pie espera otro de ellos, totalrriente rígido y sin decir una sola palabra, con cierto aspecto de líder. A su lado, el hombre que les ofreció rendirse hablando en su propia lengua, les comunica que ahora son prisioneros de los Ekklesías, tribu que habita las arenas de este planeta desde hace innumerables siglos. El mismo se presentará como labatur, y se ofrecerá como traductor entre ellos y sus captores. El líder empezará a preguntarles quienes son, por qué han invadido sus territorios, de dónde han venido, y cosas por el estilo. No aceptarán responder ninguna pregunta, son ellos quienes les están interrogando. Cuando hayan acabado, les volverán a dejar solos. Puede que los PJs les expliquen que pertenecen a la Rebelión (algo de lo que esta tribu nunca ha oído hablar) y que están buscando a un tal Dasis Iteteon. Si todo va por este camino y cuentan lo que realmente saben, las cosas irán bien. Aunque lleven armas imperiales, ellos no lo son. Dichas armas las capturaron a sus auténticos dueños...

El camino empieza

En el pueblo, el PJ aspirante a Jedi no encontrará ningún vehículo ni otra forma de transporte. Si por casualidad hubiera traído uno consigo, ya habría sido robado, por muy vigilado que lo hubiera dejado incluso aunque fuera una nave espacial durante cualquiera de sus ausencias. Si se tratara de algo realmente sentimental, como un Ala-X por ejemplo, siempre se le puede dar la posibilidad de recuperarlo más adelante, en alguna otra aventura. Sea como sea, el aspirante a Jedi deberá atravesar las arenas a pie bajo el tórrido sol. Nadie lo ha intentado nunca, ya que ir tan lejos a pie bajo el sol de Tarrestnom sólo puede significar la muerte, como le comentará cualquier ciudadano. Para intentar cruzar el desierto deberá o bien superar una tirada de 15 en Vigor, o una de 5 en Control para absorber la energía. Es una tirada baja para el exceso de sol que hay, pero en realidad el PJ no está solo. Puede intentar ambas, pero si no consigue superar ninguna el PJ se desmayará a medio camino. Si la supera, entonces sólo se desmayará a tres cuartos de camino. La siguiente imagen que verá, será la de un techo ennegrecido; su cuerpo reposa sobre algo blando y hay un agradable frescor en el ambiente. Lástima sin embargo del terrible dolor de cabeza, que le proporciona un -1D a todas sus habilidades.

Una simple tirada de medicina le hará notar que ha sufrido una buena deshidratación. Podrá darse cuenta que en la pequeña habitación, medio a oscuras, hay una mesita con un vaso y un recipiente lleno de un líquido aromático, junto a un plato con unos extraños y negruzcos frutos.

En ese momento, una voz proveniente de detrás de una puerta cerrada le invitará a beber. Sin duda se trata de la misma voz del anciano con el que soñó. Poco después abrirá la puerta y entrará. Dependiendo de las actuaciones anteriores del PJ, el estado de ánimo del anciano puede variar. Si el PJ no reaccionó intentando dañar a los ladrones, eso hablará en su favor, presentándole como un buen hombre. Si supe-

ró, con Vigor o Control, más de la mitad del camino, habrá demostrado su tenacidad. Sea como sea, si no ha superado la primera prueba, el anciano le hará saber que sera arriegado otorgar ciertos conocimientos a alguien que valora tan poco la vida de otros seres vivos, y le invitará a volver al pueblo y olvidarse de las disciplinas Jedi. Le explicará que en realidad tales disciplinas son consideradas meros trucos sin poca más importancia que conseguir mover una diminuta piedrecita a un metro de distancia, como ya debe de saber el PJ, lo que bajo cierto punto de vista (el de casi todo el mundo) es verdad. En realidad Dasis estará usando sus poderes para disuadir al PJ, o sea que no habrá nada que decir. Le recomendará que vuelva de noche para no sufrir por el calor y llegar así sano y salvo al pueblo. El dolor de cabeza y sus consecuencias habrán acabado, así como la carrera como Jedi del PJ. Algo similar sucederá si en la historia personal del PJ han habido demasiadas malas acciones o incluso si ha cometido desgracias innecesarias. En un caso así, a lo único a que el Maestro Dasis accedería es a ayudarle a eliminar todos sus puntos del lado oscuro.
Si por el contrario no quiso hacer daño a los ladrones, empezará el juego. Dasis le advertirá que él no es un gran maestro, y que sus conocimientos son limitados, lo que en parte es una ventaja para su propia seguridad, Le explicará que este planeta tan lejano de todo, y en apariencia tan muerto, guarda en su interior una enorme y extensa forma de vida. En este planeta La Fuerza está presente en un grado superior al normal, lo que crea una especie de escudo que evita que otros conocedores de las disciplinas Jedi pudieran detectar su propio grado de Fuerza. La Fuerza, como toda forma de energía, posee dos polaridades. Dos impulsos contrarios, cada uno tirando en una dirección diferente, pero al mismo tiempo unidos entre sí. A veces es confuso averiguar cual es cual, pero un Jedi centrado puede reconocerlo fácilmente. En qué consiste exactamente esa gran forma de vida, se lo explicará más adelante. El PJ deberá descansar hasta el día siguiente, en que empezará su adiestramiento.

Primer período

Para esta etapa presentamos tres posibilidades, a escoger la adecuada para el PJ: practicar una habilidad ya poseída, adquirir una para quien no posea ninguna (que deberá ser Control), o eliminar puntos oscuros.

Opción 1.

Práctica de una habilidad ya poseída.

Mañanas. El PJ intentará practicar con dicha habilidad hasta donde se lo pueda permitir. Por ejemplo, con ID el tope seria conseguir 5, con 2D sería 10, etc. Tendrá dos intentos cada mañana. Si por ejemplo practica con Control, podrá intentar controlar su propio cuerpo de diversas maneras (ver libro de reglas) hasta donde se lo permitan sus conocimientos. Practicando Sentir, podría ver cosas según a la distancia que pueda permitirse, etc. Debe conseguirlo 9 veces, pudiendo hacer dos intentos cada mañana.

Tardes. Entrenamiento físico, destinado a mejorar el Vigor del PJ. Cada tarde supondrá una agotadora carrera, con diversos obstáculos naturales, dando vueltas y más vueltas por las arenas. Por la tarde el sol no será tan tórrido como por las mañanas. Para superar bien la carrera, debe sacar un 12 o más en Vigor. Debe conseguirlo 6 veces, con un solo intento cada tarde. Al terminar este período, el PJ habrá adquirido ID en dicha habilidad Jedi, y +2 en Vigor.

Opción 2.

Adquirir Control.

Prácticamente igual a la anterior, sólo que la habilidad en la Fuerza escogida será Control. Las mismas ganancias.

Opción 3.

Eliminar puntos oscuros.

EL PJ deberá haber llevado una conducta aceptable durante los últimos meses, que indicará su auténtico deseo de eliminar lo que el Lado Oscuro ha cogido de él. En el libro de reglas, se considera que debe haber sido así durante al menos las cinco anteriores sesiones de juego.

Mañanas. El PJ dedicará las mañanas a los quehaceres más simples y modestos. Se ocupará de la limpieza, de hacer la comida, y meditará en sus ratos libres. Nada de intentar aumentar sus poderes. Si el PJ insistiera en esto, Dasis le haría volver a Orp ante su decepción.
Tarde. Entrenamiento físico. No debe descuidarse el cuerpo y abandonarse a la vida fácil. Unas cuantas carreras, superables fácilmente sin fatiga con una tirada de 5 o más en Vigor. No subirán el Vigor.
Las únicas ganancias serán las de reducir todos los puntos del Lado Oscuro, sean los que fueran, a 1, que el PJ podrá expiar por su cuenta sin la ayuda de Dasis. Si sólo tenía uno, quedará el total en 0. El PJ puede eliminar este último punto si se porta bien durante otras cinco sesiones, esto es, no causando dolor innecesario a los otros, y actuando siempre en defensa del grupo si ello llega a ser necesario. Excusas como matar a un grupo de guardias de asalto para que no hicieran daño a sus amigos, no entran en esto. Si el PJ hiciera algo así usando La Fuerza, pudiendo haber otros caminos como despistarles, haciéndoles ir hacia otro lugar o haciéndoles creer haber oído algo en otra dirección (como sucede en los films que los jugadores habrán visto sin duda) significa ganar un punto oscuro, por mucho que los PJs se hagan los tontos. Según las reglas del juego no se adquieren puntos oscuros atacando con las habilidades normales, pero a ojos de un maestro también debería estar mal visto.
Si el objetivo era expiar los puntos del Lado Oscuro, aquí se acaba el entrenamiento para el PJ, a quien Dasis le invitará a volver a Orp para su regreso. Si el entrenamiento era de otro tipo, seguiremos con el segundo período.

Segundo período

Nuevamente, dos opciones a escoger, según los conocimientos que el PJ posea.

Opción 1.

Posee las tres habilidades. Aumentar una a escoger.

Mañanas. Practicará dicha habilidad, al nivel al que pueda llegar (5, *1* 0 ....), con dos intentos cada mañana.
Tardes. Seguirá el entrenamiento físico, como en el primer período. Necesitará más de 12 para superar las pruebas.
Una vez haya pasado 12 veces la etapa de las mañanas y 8 la de las tardes, habrá ganado ID en dicha habilidad Jedi y otro +2 a su Vigor (si ya tenía algo así como Vigor 3D+2, obviamente pasaría a 4D+1).

Opción 2.

Todavía debe adquirir alguna de las tres habilidades en la Fuerza.
Mañanas. Tirar para las prácticas (2 cada mañana) ID. Según el resultado:
1. Ha sido un desastre. Abandona hasta dentro de dos días, entrenamiento físico incluido.
2. Ha fracasado. Tal vez la Fuerza no sea tan poderosa. Lo deja hasta el día siguiente, sin abandonar el entrenamiento físico.
3 o 4. Ningún cambio especial.
5 o 6. Exito.

Tardes. El entrenamiento de siempre.
Una vez haya tenido éxito 10 veces por las mañanas y 6 por las tardes, estará preparado para la tercera etapa. Habrá ganado la nueva habilidad a nivel de ID.
En esta segunda etapa, si el PJ lo desea, puede cambiar el entrenamiento de las tardes por otro con un Sable Luz (si lo posee). Dasis hará que varios objetos inservibles y algunos pedruscos, todos de pequeño tamaño, vuelen rápidamente a su alrededor. EL PJ deberá superar una tirada de 10 o más para alcanzar un número aceptable de ellos. Si supera 6 veces esto con su habilidad de Sable Luz, habrá pasado la etapa de las tardes y ésta aumentará en un +2, de la misma forma descrita anteriormente.

Comentarios del Maestro

Repartidos entre todos estos días, Dasis irá haciendo algunos comentarios sobre La Fuerza. Aparte de los descritos en el libro de reglas, y del recomendable artículo que acompaña a este módulo al respecto de las disciplinas Jedi, le explicará que en algunos lugares de este planeta crecen unos extraños árboles, con un alto contenido de sílice. Estos árboles dan unos raros pero jugosos frutos, de los que algunos habitantes de las arenas se alimentan. Tales árboles son en realidad las puntas de una maraña de plantas que reposa a grandes distancias bajo la arena. Todo el alimento que necesitan lo encuentran en los minerales de la arena, la luz

del sol que recogen dichas puntas, y una vasta cantidad de agua que reposa en el subsuelo, retenida por toda la red de raíces subterráneas. Los aparentes árboles individuales que uno puede encontrar a veces en el desierto, están en realidad unidos por sus raíces en el subsuelo. Hay quien dice que en realidad se trata de una sola planta que con los siglos ha llegado a cubrir toda la corteza del planeta. El agua que retiene en su interior circula por todas las raíces, incluidas las que emergen al exterior. La presión hacia arriba que lleva el agua hasta éstas es a veces mayor de la necesaria. Se originan entonces pequeñas bolsas en las terminales de las ramas que se van llenando con el agua acumulada, creciendo en tamaño. Cogiendo uno de esta especie de frutos, y partiendo su durísima cáscara de sílice, alcanzamos una pasta semisólida llena de nutrientes de todo tipo, incluyendo los restos proteínicos de pequeños insectos muertos que habitan entre tales raíces. Toda esta enorme vida es la que da un halo particular a este planeta para quien pueda sentir la presencia de La Fuerza ... Y entre ella se puede confundir perfectamente la de un mediocre maestro Jedi. El maestro le contará a su discípulo que existen en el universo fuerzas malévolas, que tienden hacia la destrucción de todo. Desgraciadamente hoy en día estas fuerzas han alcanzado el mismo seno del Imperio.

Tercer período

Esta será una parte importante de su entrenamiento. En cuanto el PJ haya superado el segundo período, al día siguiente su maestro le hará levantarse muy temprano. Le dirá que coja sus cosas (no dirá nada si quiere llevar armas) y tras un fuerte almuerzo, empezarán una larga caminata a través del desierto, horas antes del amanecer. Caminarán y caminarán durante un largo trayecto, hasta alcanzar una zona bastante rocosa y montañosa. Dasis permanecerá todo el camino en silencio, como concentrado en algo muy importante. Empezarán a ascender por la pendiente de un monte, hasta aproximadamente la mitad de éste. Finalmente, Dasis se detendrá ante lo que parece la entrada a una oscura cueva; se sentará de cuclillas, y empezará a hablar. Esta, le explicará, es la entrada a una profunda cavema ... tan profunda como él mismo pueda ser. En ella encontrará sólo lo que podría encontrar en sí mismo. Todo le parecerá engañoso y confuso, y así será realmente. Dependiendo de la forma en que se enfrente a todo ello, podrá saberse de qué madera está hecho el PJ. Muchos han fracasado en pruebas similares, pero no tendría por qué ser así si se siguen los preceptos básicos que se le han enseñado. Acto seguido, le invitará a entrar en la cueva. El poderoso sol de Tarrestnom acaba de salir hace unos segundos, e ilumina los primeros metros del interior...

Cautivos

Hacia la tarde, el traductor volverá a visitar a los PJs prisioneros, acompañado de dos hombres armados. Les traerá más extraños frutos como los anteriores, ya que han estado todo el día sin comer ni beber (¿alguna tirada de resistencia?). labatur se ofrecerá a hablar con ellos. Les contará que anteriormente habían sido una tribu nómada bastante pacífica, actuando siempre sólo en autodefensa, pero que últimamente los tiempos se han endurecido. Un gran número de extranjeros, vestidos con extrañas armaduras blancas, se han instalado en el desierto y destrozan los árboles Thtlnaa, su única fuente de alimento. Por ello, desde que llegaron, se iniciaron duros enfrentamientos. Durante éstos, la tribu casi ha perdido la mitad de sus hombres. En todo este tiempo han ido capturando las armas de sus enemigos, mucho más efectivas que las que poseían desde tiempos inmemorables. labatur, sin embargo, no podrá decirles que se ha decidido hacer con ellos. Muchos creen en la comunidad que son espías enviados por los extranjeros de armaduras blancas, y que podrían atraerles hasta aquí. De nada servirá que le supliquen, ya que no es nadie importante. Su suerte se decidirá ante una especie de asamblea. Respecto a él, habla Básico debido a que tiempo atrás sus nuevos enemigos le capturaron para ser interrogado, y estuvo encerrado durante medio año, hasta que en uno de los ataques guerrilleros de los suyos consiguió escapar. Durante ese período, como suele ocurrir, aprendió la lengua de sus captores. Tras contarles todo esto se despedirá, deseándoles buena suerte, pero advirtiéndoles que si les han engañado y son realmente espías enemigos, él mismo se complacerá abriendo en canal sus barrigas y dejando que se sequen al sol... (terrible, este labatur).

Horas después, a medianoche o cuando ya estuvieran durmiendo, les despertarán nuevamente a patadas. Les desatarán (siempre vigilados por hombres armados) y les llevarán hacia una gran tienda. Desde fuera se oyen gritos y discusiones, que acabarán de repente al entrar los PJs. Los colocarán en medio, y les harán explicar todo nuevamente. Los PJs podrían hacer algunas preguntas ahora, encaminadas por ejemplo a averiguar si sus enemigos son miembros del Imperio. Sea como sea, se les explicará que buena parte de los reunidos aquí quieren acabar con sus vidas de la forma más dolorosa posible, mientras que otros creen su historia, según la cual tienen enemigos comunes (lo que tampoco quiere decir que estén en el mismo bando). labatur irá traduciéndolo todo a los PJs, a quienes no iría mal explicar que son miembros de una rebelión, y en qué consiste ésta exactamente. Finalmente, los jefes tomarán una decisión: dejarles libres por el poblado; si realmente dicen ser lo que son, no tendrían que ocasionarles ningún daño. Se les dará comida, en compensación por todo lo que han perdido al ser atacados, pero no se les proporcionará armas de momento. Podrán hablar con quien quieran, aunque de hecho sus lengua se lo limita, por lo que si lo desean labatur les acompañará durante su estancia. Dicho esto, se acabará el consejo. Todo el mundo abandonará la choza, y labatur les acompañará hacia el poste donde estaban encadenados. Allí, se les entregará una serie de palos y más mantas, para que se construyan su propia tienda. Se despedirá hasta el amanecer. Ahora ya son considerados más o menos como invitados de la tribu de los Ekklesía. Si intentaran algo estúpido, ya se podrían dar por muertos.

Nuevos inquilinos

labatur les despertará a primera hora de la mañana, preguntándoles qué desean hacer. Hay que tener en cuenta que no se les dejará nada más de lo acordado, incluido cualquier tipo de vehículo. Son libres de irse si lo desean, aunque atravesar el desierto sería más bien mortal. Si preguntan ahora sobre Dasis, labatur les podrá explicar lo que saben de él en la tribu. Saben que es un anciano que se instaló hace mucho tiempo en este planeta, venido de muy lejos, pero no saben por qué escogió un mundo tan desolado. Para los que no son de aquí, es muy duro sobrevivir. De hecho no saben con certeza si todavía vive. Lo único que saben con certeza es que habita al sur, muy al sur, de este campamento, al parecer en una pequeña cueva en unos montes cercanos a una ciudad extranjera. Dicha ciudad, que ellos sepan, no pertenece a los extranjeros enemigos de armaduras blancas, sino a otros que se establecieron mucho antes. Por mucho que los PJs quisieran ir hacia el sur, labatur les advertirá que por él podrían ir donde les diera la gana, pero que aparte del desierto, se encontrarían con sus enemigos. Precisamente las tropas imperiales se han instalado al sur del campamento Ekklesía, por lo que sería inevitable encontrarse con ellos, y no tienen muy buena impresión de la tribu. Antes ellos mismos habitaban en aquella zona, donde estaban los árboles Thunaa, de donde extraen sus alimentos; un solo árbol es suficiente para toda una familia, y sus frutos crecen continuamente todo el año. Ahora para ir a buscarlos tienen que ir muy al norte, en una zona muy dura para vivir. Fue así como toparon con los PJs. Desgraciadamente, sus enemigos no se han limitado a ocupar la zona en la que vivían, sino que además destrozan los árboles para sacarles su corazón. Entre ellos esto se considera un crimen peor que el asesinato, ya que en el fondo sería como asesinar a una familia entera. Los extranjeros destrozan las plantas para extraer el material duro y rojizo que compone el centro del árbol, y se lo llevan para pulirlo y darles extrañas formas, como pudo ver labatur durante algunos instantes de su cautiverio. De hecho, los interesados por los corazones no son los mismos extranjeros de armaduras blancas, sino otros vestidos con ropas más normales. Hay que poner una solución a todo ésto, les dirá labatur, y según él puede que llegue muy pronto. Están preparando el ataque y se espera que los PJs participen en él, ya que tienen los mismos enemigos y ambos están en guerra con ellos. Se les dará rifles bláster el día del combate (su propio equipo no lo verán más).

El Imperio

La razón por la que las tropas imperiales se han establecido en esa zona es bastante sencilla. Un grupo de comerciantes descubrió tiempo atrás que en el interior de los extraños árboles que crecen en el desierto, se forma un material rojizo muy resistente y de una belleza extraordinaria. Conseguir tal material y darle la forma de las más variadas joyas constituye un espléndido negocio. Sin embargo encontraron la opo-

sición de los antiguos habitantes de las arenas y sus extrañas creencias. Ya que decían que era su único sustento, se les ofreció comida y agua a cambio de dejarles trabajar con sus árboles, pero no quisieron aceptar y reaccionaron violentamente. De hecho, cuando los árboles se acabaran, los comerciantes pensaban abandonar el lugar y dejar de proporcionarles alimentos, pero claro, eso no tenían por qué decírselo a los indígenas. Finalmente, se adoptó la solución más habitual: pedir protección armada al Imperio, quien actualmente se lleva una buena tajada del negocio, aunque no por esto deja de ser rentable para los comerciantes. El Imperio dispone de 150 soldados de asalto equipados para el desierto, y 20 vehículos AT-ST para proteger la zona. También tienen una fuerza de 12 exploradores con moto-jet. Mientras estos últimos recorren continuamente el perímetro vigilando contra cualquier eventualidad (incluso de noche con infrarrojos), la mayoría de las tropas se encuentra acuartelada en una base provisional. Sólo 2 vehículos AT-ST permanecen alerta constantemente, junto a una guardia de 20 soldados de asalto.

Los planes de ataque

Para la tribu de Iabatur, todo está muy claro. O luchan por lo que es suyo, haciendo un ataque final en lugar de las escaramuzas que han tenido lugar durante todos estos meses, o sus días están contados. Los extranjeros irán acabando con todos los árboles hasta que no quede ninguno, y ello supondrá su muerte. Morir por morir, es preferible morir en combate. Los jefes están preparando un ataque general contra las tropas imperiales. Son similares en número y la sorpresa estará de su parte. Recibirán ayuda de otra lejana tribu vecina, que envía 50 hombres y otros dos vehivulos. En el ataque necesitarán a prácticamente todos sus hombres, por lo que si no tiene éxito puede que sea el fin de la tribu. Participarán incluso los más jóvenes. Si fracasan, los que queden en el poblado ya saben lo que tendrán que hacer; cualquier cosa antes que caer como esclavos en las manos del Imperio (algo así como Numancia). El ataque será dentro de nueve días; todo está decidido-, en principio el plan es un ataque frontal por sorpresa, con los veloces vehículos-oruga delante, y el resto de hombres a pie detrás, aunque hasta el momento de la batalla serán transportados en el techo de los vehículos o en su interior. Si los PJs quieren, siempre pueden proponer alguna estrategia más sutil (no sería demasiado difícil) como una tenaza o a alguien, tal alguien caerá muerto como si algo similar a una clásica maniobra de encerramiento Margl Sabl (léanse «Heir lo the Empire»). La tribu dispone en total de unos 150 hombres y 17 Crancs, los vehículos, con que se toparon los PJs. Saben que el Imperio tiene algunos vehículos de unos siete u ocho metros de altura que se desplazan con dos patas, y probablemente tantos hombres como ellos. También se les ha visto montados en unos pequeños pero rápidos vehículos para una sola persona, que patrullan a lo largo de una gran línea de varios kilómetros, vigilando que nadie se les acerque. Parece ser que mientras tanto el resto descansa en unas construcciones que hay varios kilómetros más al sur, una especie de campamento. Unos kilómetros más en esa dirección se encuentra el emplazamiento de los hombres vestidos con otras ropas más normales, que son quienes extraen el corazón de los árboles; se instalaron al lado de éstos. El último acercamiento se realizará de noche, y todos esperarán quietos hasta que amanezca.

Entonces empezara el ataque general. No pueden atacar de noche, por que no estan preparados para ello mientras que al aparecer sus enemigos si.

En la cueva

durante la estancia del PJ en la cueva se presentaran varias situaciones. Cada una dara puntos positivos o negativos que conformaran un total. Segun este total, al final el arbitro podra determinar si la conducta general del aspirante a Jedi ha sido apropiada o no. en las situaciones en el que el PJ reaccione violentamente intentando matar a alguien, tal alguien caerá muerto como si realmente fuera así. Dasis le habrá advertido que dentro de la cueva se encontrara con una bifurcacion. el mismo deberá escoger uno de los dos caminos. De hecho. sea cual sea el que escoja, irá a parar al mismo sitio. Pronto se encontrara en una especie de zona pantanosa, llena de una espesa niebla. Hay unos extraños arboles retorcidos por todas partes. No se oye ni un solo ruido, todo está en silencio, excepto el chapoteo del PJ al caminar. Por mucho que lo busque, no será capaz de encontrar el lugar por el que entró. De repente, sin previo aviso oirá gritos de Dasis. Al poco, le verá corriendo unos cien metros más allá entre los arboles, gritando que vuelva rapidamente, ya que el camino que ha escogido todavia es demasiado peligroso para él. Justo en ese momento apareceran seis soldados de asalto del Imperio rodeará a Dasis, le capturaran (sin hacerle daño) y empezaran a llevarselo. Por mucho que el Pj corra hacia ellos, estos se perderan en la niebla y desapareceran. Si ha reaccionado violentamente (disparando a lo lejos, por ejemplo) un punto negativo. Si ha intentado salvarlo sin provocar ningún daño, un punto positivo.

Caminando entre la niebla, de repente podrá distinguir una figura humanoide entre ésta. La niebla se despejará, y verá algo muy similar a un humano, sólo que más bajo, más peludo, con la frente muy estrecha y unas cejas y morros muy salientes.

Se le quedará mirando. Entonces, se agachará y cogerá una piedra del suelo, no demasiado grande. Se la lanzará al PJ y le dará en el pecho, causándole algo de dolor, Entonces el homínido empezará a recular para irse. Si el PJ reacciona violentamente, un - 1. Si no lo hace, mostrándose pasivo, ningún cambio; si incluso intenta comunicarse con él o entablar amistad, un +l, aunque el ser le abandonará corriendo.

En la siguiente escena, después de caminar durante unos minutos, el PJ oirá detrás suyo una voz que le ordenará pararse. Si se da la vuelta, se encontrará nada menos que con un amigo al que perdió hace mucho tiempo, víctima del Imperio (el árbitro debe determinar como fue, a serl posible escogiendo a un PJ que hubiera jugado anteriormente con él y que muriera). Este personaje sostiene en su mano una pistola láser pesada. Empezará a reñirle arguyendo que le abandonó cuando más le necesitaba, dejándole morir a manos del Imperio, cuando con sus poderes sobrenaturales lo podía haber evitado. En realidad, seguirá, no murió, ya que le capturaron y le mantuvieron con vida. Consiguió escapar y le ha seguido hasta aquí con la esperanza de matarle. Empezará a levantar la pistola muy lentamente, diciéndole que diciendole que se prepare para morir. Realmente su cara es de odio, y todo indica que va a hacerlo. Finalmente disparará, pero el láser le atravesará sin hacerle ningún daño. Si reaccionó violentamente para evitarlo, haciéndole daño, un - 1. Si no, un + 1.

La cuarta escena será algo más compleja. El PJ estará caminando por estos extraños parajes, cuando de pronto notará que no puede avanzar más, y que sus pies se han hundido en un pegajoso barro. No puede sacarlos de ahí, y además cada vez se hunde más y más sin poder asirse a ningún sitio para salvarse. Rápidamente el barro llega hasta el pecho, y parece que ni tan sólo sus poderes de La Fuerza lo pueden sacar de ahí. El barro le llegará al cuello, cuando oirá a alguien acercarse gritando que aguante un poco más. Entonces verá aparecer a un joven de aproximadamente su edad. El joven arrancará una liana de un árbol cercano y se la lanzará. Tirará del PJ con todas sus fuerzas para sacarlo de ahí. La cuerda incluso se romperá, pero lo suficientemente cerca para que el joven le ofrezca su brazo a cambio. Si el PJ lo agarra (qué remedio) tirará de él y lo sacará a salvo. Cuando se hayan tomado un respiro, el joven se presentará como Kort Belios. Le dirá que ha entrado aquí de forma muy extraña, para pasar una prueba. Si el PJ le ofrece su confianza y le explica la razón por la que está aquí, Kort le explicará que el también quiere llegar a ser Jedi, y que eso está intentando superar estas extrañas pruevas pero todo le parece muy confunso. Finalmente, Kort le pedirá al PJ que vayan los dos juntos, ya que así podrán apoyarse mutuamente; su maestro nunca le dijo que no pudiera hacer nada igual. Si esto no convence al PJ, Kort le dirá que así estará menos asustado, y se lo pedirá por favor. Se trata de que vayan juntos, a ser posible. Si el PJ decide abandonarle a su suerte aquí mismo, un punto negativo. Si no, la historia continúa. Cuando hayan estado caminando juntos un buen rato, ambos se toparán con un anciano encapuchado y de túnicas negras que está intentando levantar un montón de leña sin demasiados resultados. Entonces Kort se ofrecerá a ayudarle, acercándose a él. Justo en ese momento, el anciano se levantará de golpe, dejando ver su cara. El PJ la pudo ver una vez, durante una reunión en una sala de la Rebelión donde se enseñaba a sus miembros a identificar a los principales dirigentes del Imperio. Nada menos que Palpatine, el creador del terrorífico Nuevo Orden en la Galaxia, el Emperador, o al menos su maligna alma. Palpatine empieza a reír frenéticamente mientras innumerables rayos de color azul oscuro salen de sus manos y

penetran en el cuerpo de Kort, lanzándolo al suelo. Kort se está retorciendo de dolor en el suelo, y empieza a pedir ayuda a su reciente compañero. Si el PJ reacciona directamente con violencia contra la figura del Emperador con la intención de hacerle daño, ambos, Palpatine y Kort Belios, desaparecerán de golpe, oyéndose sus risas, las de ambos, en la lejanía. Esto significa un punto negativo. Si en cambio, para salvar a Kort, se encara a Palpatine y desea afrontar él solo el combate, también desaparecerán ambos, sin ningún otro efecto. Pero ahora un punto positivo.

Quinta escena. Entre las marismas, el PJ podrá distinguir algo similar a una cabaña muy primitiva, con una pequeña portezuela. Tras abrirla y pasar la puerta, el PJ se encontrará de repente en un pasadizo mtiv iluminado y con paredes de metal. Todo parece de alta tecnología, como el corredor de una nave espacial o de una base. Tanto mirando hacia delante como hacia atrás, sólo se ve un interminable pasadizo recto. Para determinar con qué tipo de corredor se irá encontrando el PJ a partir de ahora, vaya en la dirección que vaya, se usará la siguiente tabla, tirando 2D6. Incluso si el PJ diera vuelta atrás, se seguiría tirando en la tabla

2 y 3. Pasadizo recto, igual al inicial.

4. Pasadizo recto, acabado en unas escaleras que ascienden.

5. Llega a una sala redonda, que resulta ser una encrucijada de cuatro distintos caminos.

6. Corredor de toma forma curva, hasta dar un giro total de 180 grados.

7. Pasillo recto que acaba en unas escaleras que descienden.

8. Camino que acaba dividiéndose en dos nuevos caminos.

9. El pasillo empieza a adquirir forma curva y ascendente, como una espiral.

10 .Igual al anterior, pero descendente.

11.El corrredor termina en un ascensor, que llevará a un piso inferior o superior.

12.El corredor acaba en una puerta desde la cual se desprende una luz blanca cegadora. Es la salida, y va a dar al exterior de la entrada a la cueva por donde entró. Sin embargo, un resultado de 12 que salga en las primeras tiradas será ignorado y cambiado por otro. El PJ debería deambular un poco por la zona antes.

Cada vez que el PJ recorra tres lugares, se tirarán otros 2D6 en la siguiente tabla de encuentros. Una vez una de las posibilidades haya ocurrido, el PJ no volverá a encontrarse con ella. Si en alguna o más el PJ reacciona violentamente, supondrá otro punto negativo, pero ninguna le hará ganar puntos positivos:

2, 3 y 4. El PJ se encuentra con antiguos amigos muertos. Podrá hablar un par de minutos con ellos si lo desea, pero no le informarán de nada importante. Le soltarán cosas como «la existencia no es infinita, pero la no existencia sí lo es ... Aquí estamos y estaremos todos» o también «las cosas no son siempre lo que parecen por aquí, ¿verdad? Pero otras sí lo son...»

5, 6, 7. Se cruza con una extraña patrulla de soldados de asalto que avanzan en un paso ceremonial y lento hacia él. Todos están muy sucios, incluso se diría que agujereados... Cuando pasen a su lado, el PJ sentirá sentimientos de pena, arrepentimiento y frustración.

8. Una anciana mujer se acerca llorando, llevando un blanco casco imperial de guardia de asalto entre sus manos. Sollozando, no para de repetir la frase «¡Mi hijo!». Al poco, se alejará.

9. Un niño pequeño está jugando en el suelo. Si el PJ le pregunta algo, el niño le saludará, diciéndole como se llama. Curiosamente el mismo apellido que el PJ. El niño le explicará que su padre luchó en la guerra contra el Imperio y que tenía poderes mágicos, pero que sus poderes le convirtieron en maligno y acabó muriendo horriblemente... acto seguido habrá desaparecido como si nunca hubiera existido.

10. Un grupo de hombres se acerca. El primero viste túnicas negras y va algo agachado, llevando un bastón. El resto va vestido totalmente de rojo, ocultando sus caras tras una máscara del mismo color. Todos excepto uno, de gran talla y vistiendo armadura negra, que va junto al primero, con una máscara que por sí sola ya produce miedo. Pronto se dará cuenta de que son Palpatine, su segundo, Dark Vader, y la guardia Personal del primero. Cuando pases a su lado, el PJ sentirá el frío más intenso que nunca haya conocido, además de terror, escalofríos y muerte. Notará que acaba de conocer el reverso tenebroso de la Fuerza. También notará que más que de hombres, sus almas parecían las de máquinas, las de marionetas sirviendo únicamente a los propósitos del lado oscuro.

11. El PJ se encuentra con un anciano que se detiene para mirarlo. Enseguida puede adivinar que es él mismo, justo en el segundo antes de que desaparezca.

12. Un hombre de barba blanca y largas túnicas se le acerca. Le saluda deseándole que la Fuerza le acompañe. Además, le da recuerdos para Dasis de parte de Ben, y le dice al PJ que algún día deberá buscar a un nuevo maestro entre los hombres de la Rebelión, alguien en quien la Fuerza está muy presente ... Acto seguido ya no estará.

Cuando por fin el PJ consiga salir, Dasis todavía estará esperando fuera, sólo que será noche cerrada. Dasis le informará que han pasado dos días desde su marcha (aunque al PJ le habrán parecido algunas horas). Según el total de puntos que hayan resultado de las acciones, dependerá la reacción de Dasis:

4. Exito total. Dasis le felicita, por lo que parece será un gran Jedi.

3. Éxito, pero no total. Deberá mejorar, pero aún así todo hace suponer que irá por buen camino.

2 o 1. Dasis no está del todo contento. Parece que no ha aprendido bien sus enseñanzas. Podrá seguir confiando en las enseñanzas de otros maestros, pero deberá cuidar su comportamiento pues muy fácilmente podría caer en el Lado Oscuro.

0 o -1. Mal, mal... Deberá abandonar cualquier intento de mejorar hasta que su comportamiento sea el adecuado.

-2 o menor. Tú no quieres ser un Jedi, tú sólo quieres adquirir poder. Es extraño que no hayas caído en el Lado Oscuro. Si lo haces dejarás de ser tú mismo para convertirte en un títere. Abandona tus estudios antes de que sea tarde... 0 cambia de actitud, y entonces vuelve a buscarme.

Sea como sea, regresarán a la cueva de Dasis. Descansarán un par de horas, e iniciarán el viaje de regreso en plena noche para evitar el sol en lo posible. Una vez allí, el entrenamiento habrá acabado. Si el PJ pregunta qué es lo que habrá que hacer ahora, Dasis le responderá que están esperando a una gente para irse con ellos. Si el PJ posee Control y Sentir, su maestro le pedirá que se arrodille junto a él y se concentre. Dasis le ayudará, por lo que con sacar 5 o más en cada una de las habilidades será suficiente. El aspirante a Jedi empezará a ver imágenes de un desierto rojizo, sin duda en el mismo planeta. Entonces, por un extremo, empezarán a asomar varios vehículos AT-ST con tropas de asalto detrás, mientras por el contrario unos toscos vehículos oruga cubiertos por lonas rojizas hacen lo mismo dirigiéndose hacia los primeros, con multitud de extraños hombres con extrañas vestimentas. Un combate terrible empezará entre ambos bandos.... entonces, el PJ verá que entre el segundo bando, quienes parece que estén llevando las de perder, se encuentran nada menos que sus compañeros de la Rebelión. En este momento el PJ deberá superar un 6 o más en Control o la imagen se perderá. Si resiste, la imagen seguirá un poco más, viéndose multitud de heridos en ambos lados, pero acabará por perderse la visión totalmente. Dependiendo de si ya se ha dado en la partida o no, su maestro le informa,rá de si se trata del pasado, presente o futuro. Tal vez el PJ quiera ir a ayudar a sus amigos si la imagen todavía no pertenece al pasado, pero eso dependerá de como se las arregle para llegar hasta alli. El maestro tiene la intencion de esperar a que lleguen hasta él, porque para él los tiempos de guerrero pasaron ya hace mucho tiempo, y es el momento de dejar paso a los futuros jóvenes Jedi.

La batalla

Para representar la batalla entre imperiales y hombres de las arenas, te ofrecemos este tablero hexagonado; puedes jugar directamente sobre él, pero te recomendamos, que hagas una fotocopia y la juntes al original, aumentando así al doble su superficie. Por si le sirve a alguien, os diré que lo probé sobre el tablero original del viejo *Sinaí*. Los hexágonos marcados como dunas, resultarán imposibles de atravesar para los AT-ST (aunque pueden atacar a una ficha enemiga que esté en ellos si están en contacto). Los PJs no sabrán cómo aparecen y se distribuyen los refuerzos imperiales, lo irán viendo a medida que evolucione la lucha. Utilizaremos típicas fichas de wargame. Como no, por aquí te presentamos algunas. Para que no se te estropeen a la primera, te recomendamos que las pegues sobre un cartón algo grueso; si quieres rozar la perfección, puedes cubrirlas con una película plástica autoadhesiva (de las de forrar libros) antes de recortarlas. Cada ficha de infantería representaría a 10 hombres, y cada ficha de vehículos a 1 vehículo. Todas las motojets se agrupan en tres fichas. Los factores de movimiento y combate serían los siguientes:

INFANTERÍA IMPERIAL:	
movimiento 2,	combate 4

VEHÍCULO IMPERIAL (AT-ST):	
movimiento 4,	combate 7

MOTO-JETS IMPERIALES:	
movimiento 6,	combate 2

INFANTERÍA EKKLESÍA:	
movimiento 3,	combate 3
(excepto la ficha donde van los PJs junto a otros hombres Ekklesía, factores 3 - *5*).	

VEHÍCULOS EKKLESÍA (CRANCS):	
movimiento 5,	combate 6.

En la batalla participan un total de 17 fichas de Crancs y 15 de infantería Ekklesía (una de ellas es la de los PJs), así como 15 fichas de infantería imperial, 20 de AT-ST y 3 de motos (cada una de las fichas de este tipo de vehículo representa 4 motos con sus correspondientes pilotos). Cualquier número de fichas puede atacar a cualquier otro número de fichas mientras estén en contacto. El ataque se realizará multiplicando por ID3 los factores de combate y comparando el resultado; el que tiene un valor inferior pierde la ficha (o fichas) enzarzada(s) en combate. Una vez eliminadas, las fichas de infantería se retiran del tablero; por el contrario, las fichas de vehículos se dejarán boca abajo, por un lado para impedir que otra unidad pesada pueda pasar por encima, y en segundo lugar por si alguien quiere intentar repararlas (recordad que cada ficha de motos imperiales representa a 4 vehículos de este tipo. Por tanto, reparar una ficha de motos proporciona 4 vehículos al bando que la repara). Si el jugador lo desea, al ser derrotada una ficha enemiga una ficha atacante puede ocupar el hexágono que ha quedado vacío. Máximo una ficha por hexágono, y zona de control (hexágonos adyacentes al ocupado) válida para todos. Entrar en una ZdC enemiga obliga a combatir. Si se entra en la de varios, se puede escoger contra quien se pelea. En un turno cada bando mueve una sola vez todas sus fichas; moverá siempre primero el bando Ekklesía. No daremos muchas más reglas para que cada máster utilice las que le parezcan mejor o seleccione las de un auténtico wargame. Hay fichas de más por si se pierde alguna o el árbitro decide cambiar las proporciones de los bandos.

En principio la balanza no es muy favorable a los Ekklesía, pero qué se le va a hacer, En todo caso, si los imperiales pierden 30 de sus fichas (aproximadamente el 80 % del total) la moral bajará al mínimo y los supervivientes huirán despavoridos dispersándose por el desierto, siempre y cuando al menos 10 de las fichas sean vehículos AT-ST. Los Ekklesía no se rendirán por nada, lucharán hasta el final. A juicio del árbitro como se distribuyen las fichas en el tablero, si realmente quiere utilizar este sistema, sugerímos la siguiente disposición:

PRIMER TURNO

Todas las fuerzas Ekklesiades se colocarán en un extremo del tablero (en total 17 Crancs y 15 de infantería) y en el otro 2 AT-ST, 2 tropas de asalto y todas las moto-jet.

TERCER TURNO

Aparecerán por el extremo Imperial 9 vehículos AT-ST y 4 unidadesde infantería

SEXTO TURNO

Igual que en el anterior.

NOVENO TURNO

Aparecen por el mismo extremo 5 fichas de tropas de asalto imperial. Una de las fichas corresponderá a la que ocupan los PJs, y en ella el mando pasará a éstos. Como se da por supuesto que los PJs tienen la habilidad de blástер muy superior a la media, dicha ficha tendrá un factor de combate de 5 en lugar de 3. Todo el mundo llevará rifles blástер imperiales (aquí pasa como con los Kalashnikov). Se espera de los PJs que hagan un buen trabajo y puedan romper las líneas enemigas. Cuando el combate finalice, si son victoriosos, o en medio de éste, los PJs pueden intentar apoderarse de un vehículo enemigo o amigo, con el que luego seguir con su misión. En principio, la probabilidad de que un AT-ST alcanzado siga funcional es del 15%. En cambio con las Moto-Jet es de un 80 %. Para un Cranc, es del 10 %. Así pues, si consiguen por ejemplo una moto-jet para cada PJ, siempre pueden ir a buscar a Dasis, donde encontrarán también a su compañero, y llevarles en el sillín de atrás. De hecho sería muy bonito que los Ekklesía ganaran, haciendo desaparecer detrás de la pantalla unas cuantas tiradas imperiales demasiado buenas, pero eso queda a juicio del árbitro (quien sabe, tal vez La Fuerza acompañe a los Ekklesía). Si éstos ganaran, les estarían muy agradecidos a los PJs, les harían una fiesta, y todas esas cosas que hace ese tipo de gente en sus tribus. Los PJs sólo podrán dirigir su propia ficha y el árbitro todas las demás, aunque si este lo desea se puede dejar a los PJs llevar también algunos vehículos e infanteria. Si la ficha de los PJs fuera eliminada, saldrian vivos superando una tirada de supervivencia de 15 o más; se supondrá que los PJs sólo han quedado heridos (a - 1D) pero inconscientes. Los imperiales no se dedicarán a rematar a los heridos, simplemente los abandonarán en el desierto. En el caso de que su ficha se enfrentara a un combate dudoso (contra dos fichas de infantería o un AT-ST), si todos los PJs (o los que pudieran) gastaran su punto de fuerza los factores de la ficha se doblarían. Al final de la aventura, como gran acción heroica, se recuperarían 2 puntos en lugar de 1.

El reencuentro

Cuando por fin se encuentren todos (los PJs sólo tendrán que ir hacia el sur, Dasis les guiará sin que se den cuenta) lo más sensato será dirijirse hacia orp en lugar de volver hacia el norte a esperar a la nave de transporte. En Orp encontrarán siempre a algún piloto dispuesto a cualquier cosa por un buen precio, aunque si lo hacen aterrizar en la base rebelde tendrán que retenerlo para que luego no la descubra a los imperiales. En cualquier caso los PJs, a quienes se daba por muertos, recibirán una gran bienvenida.

Recompensas

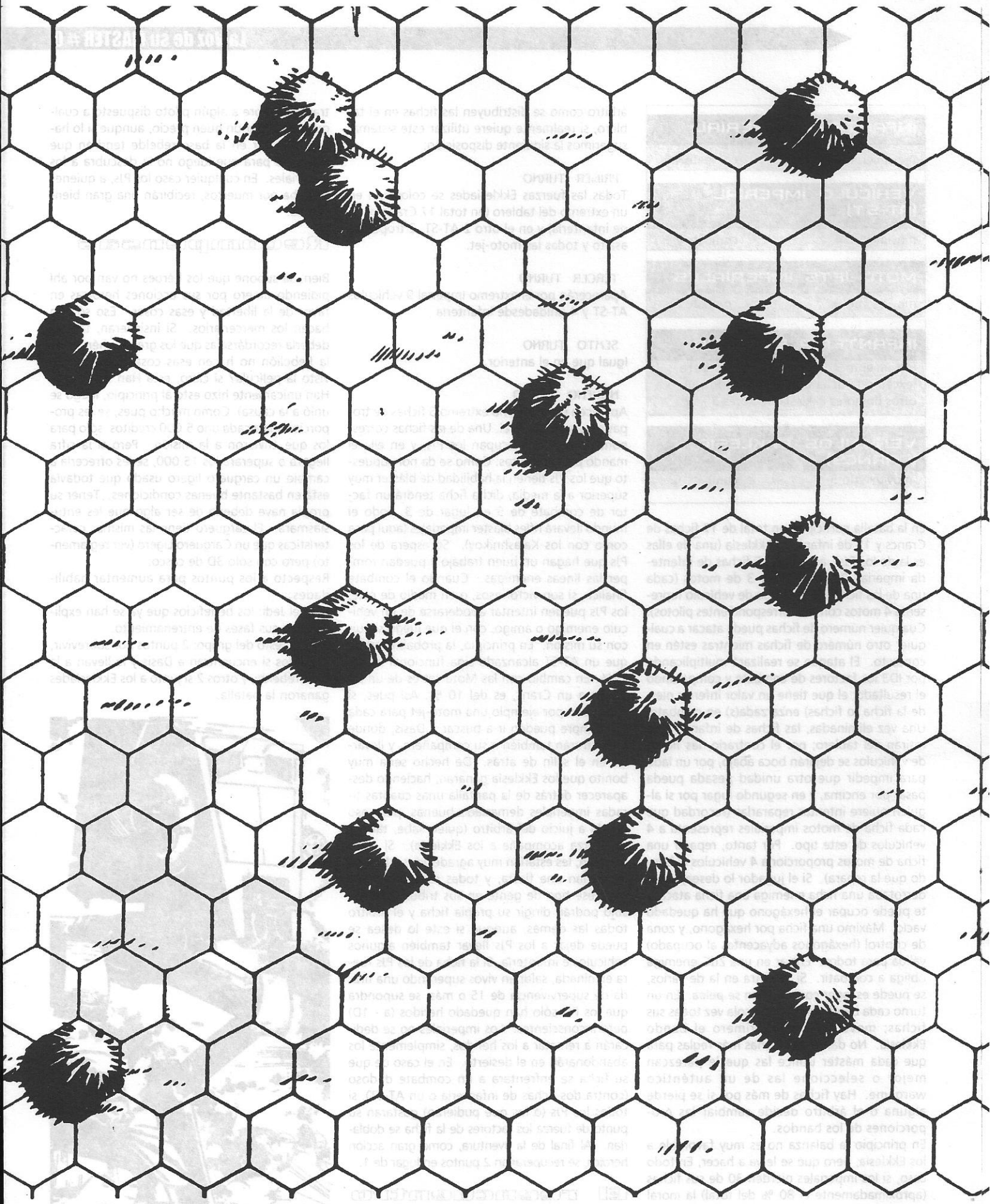
Bien, se supone que los héroes no van por ahí pidiendo dinero por sus acciones heroicas en favor de la libertad y esas cosas. Eso sólo lo hacen los mercenarios. Si insistieran, tal vez debería recordárselas que los grandes héroes de la Rebelión no hacen esas cosas (¿,o no han visto la película? sí claro, está Han Solo, pero Han unicamente hizo esto al principio, luego se unió a la causa). Como mucho pues, se les proporcionaría a cada uno 5.000 créditos. sólo para los que enviaron a la misión. Pero si la cifra llegara o superara los 15.000, se les ofrecería a cambio un carguero ligero usado que todavía está en bastante buenas condiciones. Tener su propia nave debería de ser algo que les entusiasmara. El carguero tiene las mismas características que un Carguero Ligero (ver reglamento) pero con sólo 3D de casco.

Respecto a los puntos para aumentar habilidades:

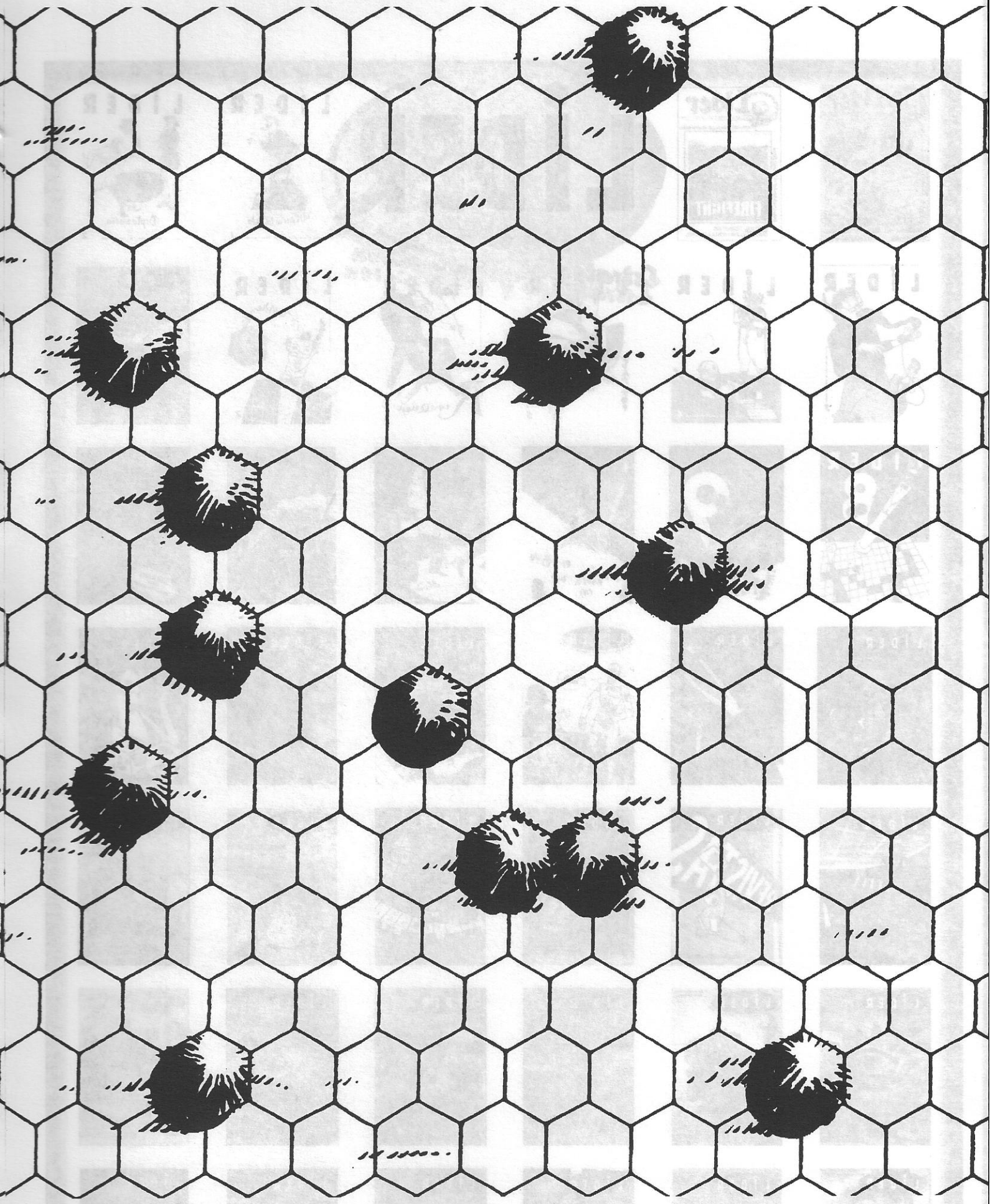
Para el Jedi: los beneficios que ya se han explicado en sus fases de entrenamiento.

Para el resto del grupo: 2 puntos por sobrevivir, 4 puntos si encuentran a Dasis y le llevan a la base rebelde, y otros 2 si junto a los Ekklesíades ganaron la batalla.





¡¡¡ATENCIÓN!!!: Encontrarás las fichas para poder usar este tablero en la pág. 128 de esta revista (la última página para las mentes menos avispadas). Te recomendamos que fotocopies ambas páginas, de esta forma no dañarás esta estupenda revista. Gracias.



¡¡¡ATENCIÓN!!!: Encontrarás las fichas para poder usar este tablero en la pág. 128 de esta revista (la última página para las mentes menos avispadas). Te recomendamos que fotocopies ambas páginas, de esta forma no dañarás esta estupenda revista. Gracias.





LÍDER

Juegos de Rol, Estrategia y Simulacion





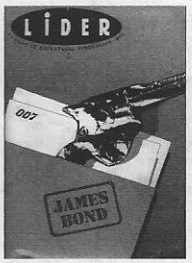










































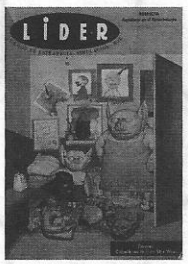




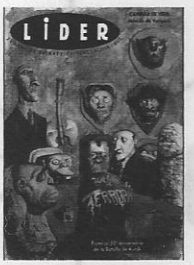










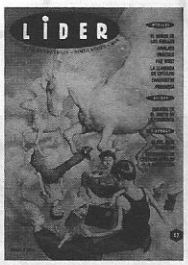






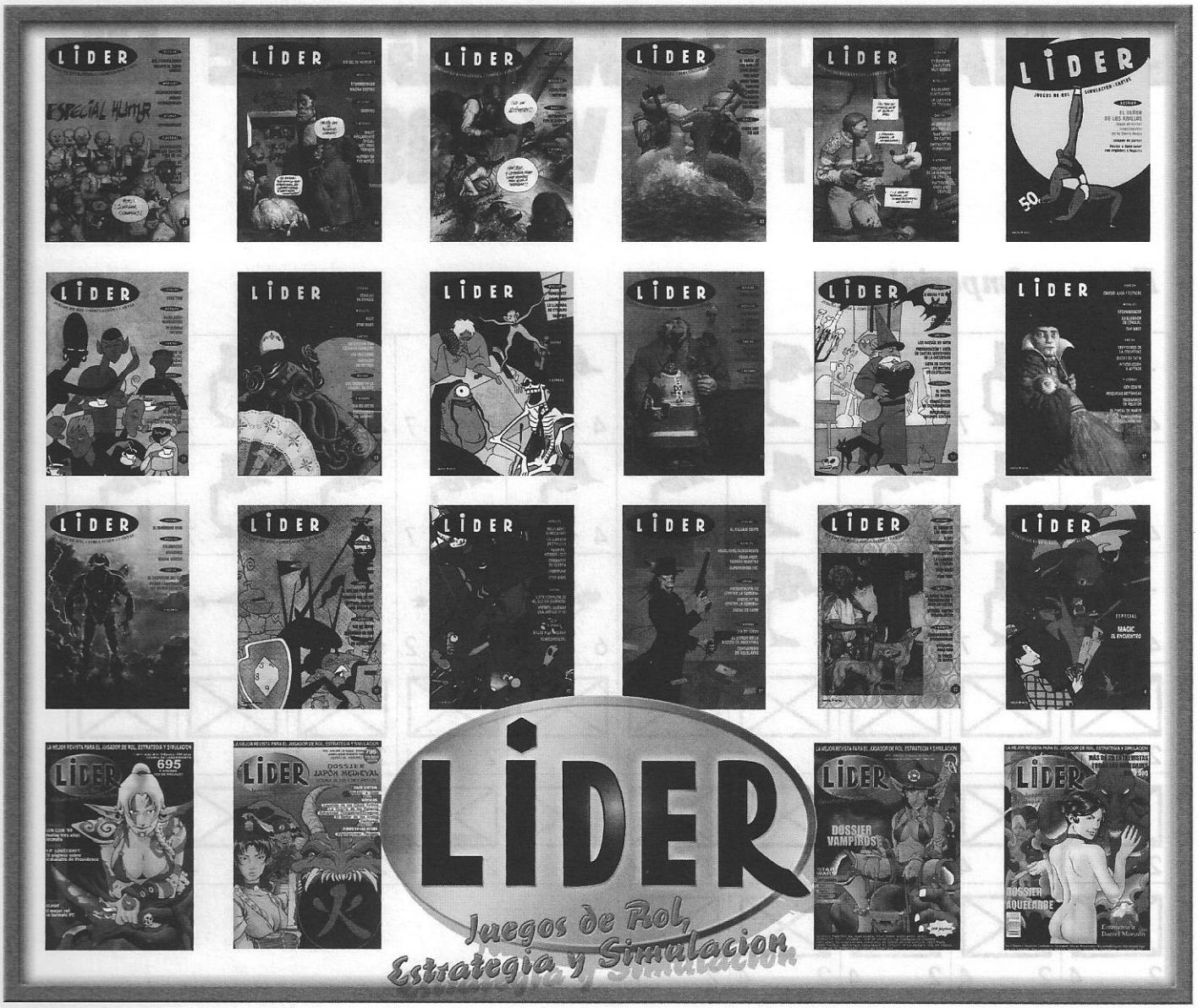




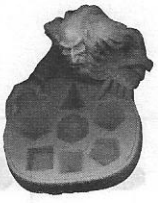








SUSCRIPCIÓN A LIDER



Si, quiero recibir Líder (Marca con una X tu elección):

Durante **UN AÑO**:

☐ 6 nºs de LIDER + **Genuine Posaminidados**, por sólo 4.770 ptas.

☐ 6 nºs de LIDER + 10% de descuento, por sólo 4.290 ptas. (Ahorro de 480 ptas.)

Durante **DOS AÑOS**:

☐ 12 nºs de LIDER + **Genuine Posaminidados** + 10% de descuento, por sólo 8.585 ptas. (Ahorro de 955 ptas.)

Recibir a partir del número [ ]

NOMBRE Y APELLIDOS [ ]

N.I.F. [ ]

CALLE [ ] Nº [ ] PISO [ ] LETRA [ ]

POBLACIÓN [ ]

PROVINCIA [ ] C.P. [ ] TEL [ ] / [ ]

PROFESIÓN [ ]

FECHA DE NACIMIENTO [ ] Firma:

FORMA DE PAGO ELEGIDA

☐ Talón bancario a nombre de Ediciones la Caja de Pandora, SL nº_____

☐ Domiciliación bancaria: autorizo al banco que reseño a pagar los recibos que le sean presentados por EDICIONES LA CAJA DE PANDORA, SL.

Titular de la cuenta: Nombre y apellidos: [ ]

Banco / Caja [ ]

Clave banco [ ] Clave sucursal [ ] Nº Cta./Libreta [ ]

Domicilio de la sucursal (Calle, Localidad, Provincia, C.P.): [ ]

Firma del Titular:

☐ Giro Postal nº_____

☐ Ingreso en cuenta: 2100 3417 58 2200019295 (enviar comprobante de la operación)

☐ Tarjeta de crédito ☐ Visa ☐ Eurocard ☐ Mastercard ☐ Red 6.000

Nombre y Apellidos del Titular: [ ]

Número de tarjeta: [ ][ ][ ][ ]

Fecha de caducidad: [ ][ ] Firma del Titular:

NÚMEROS ATRASADOS

17	300 Pts.	37	395 Pts.	53	400 Pts.
20	300 Pts.	38	395 Pts.	54	400 Pts.
21	300 Pts.	39	395 Pts.	55	400 Pts.
22	300 Pts.	40	395 Pts.	56	400 Pts.
23	300 Pts.	41	375 Pts.	57	400 Pts.
25	300 Pts.	42	395 Pts.	58	400 Pts.
26	300 Pts.	43	395 Pts.	59	400 Pts.
27	400 Pts.	44	395 Pts.	60	400 Pts.
28	400 Pts.	45	400 Pts.	61	400 Pts.
29	400 Pts.	46	400 Pts.	62	400 Pts.
31	400 Pts.	47	400 Pts.	Esp.Magic	400 Pts.
32	400 Pts.	48	400 Pts.	1#	695 Pts.
33	395 Pts.	49	450 Pts.	2#	795 Pts.
34	395 Pts.	50	400 Pts.	3#	795 Pts.
35	395 Pts.	51	400 Pts.	4#	795 Pts.
36	395 Pts.	52	400 Pts.	Esp. Módulos	795 Pts.

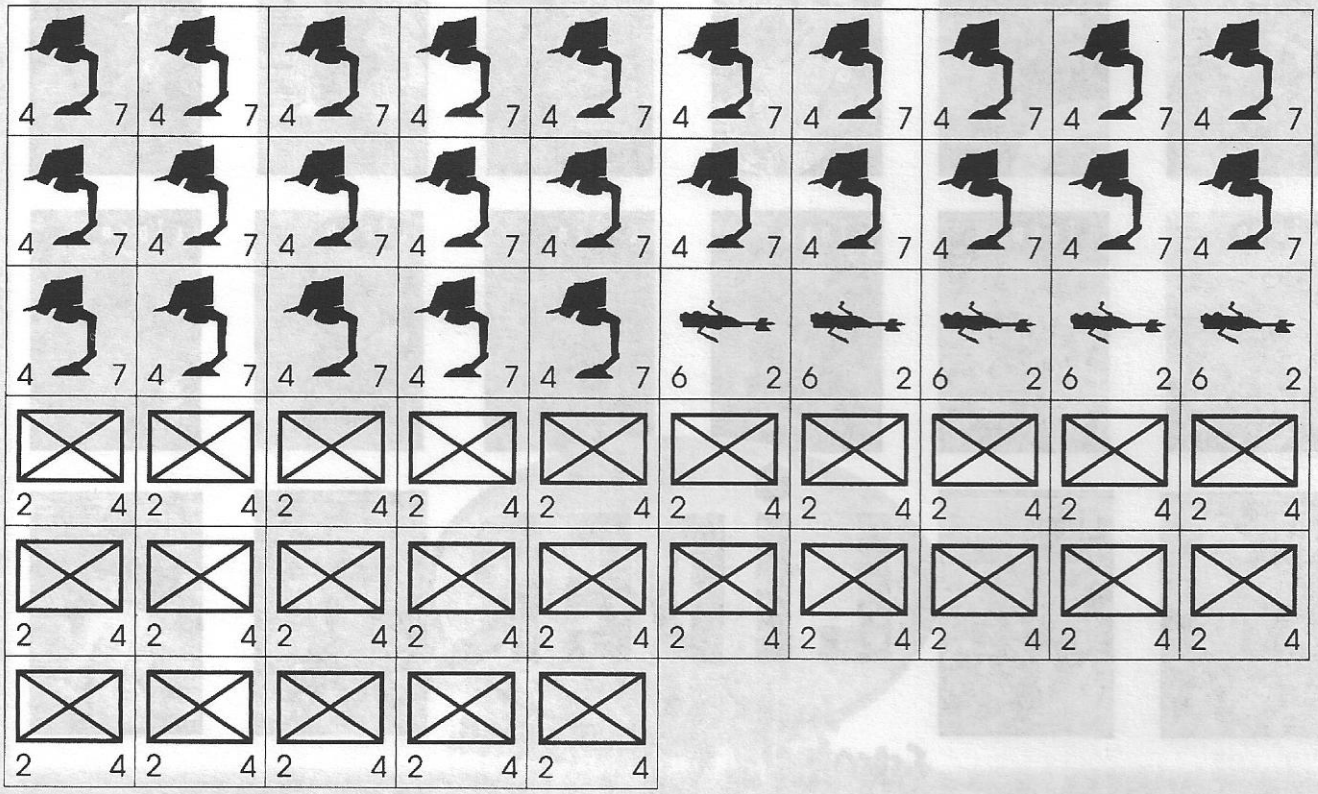
Encontrarás las portadas y la descripción en el CD o en nuestra página Web.



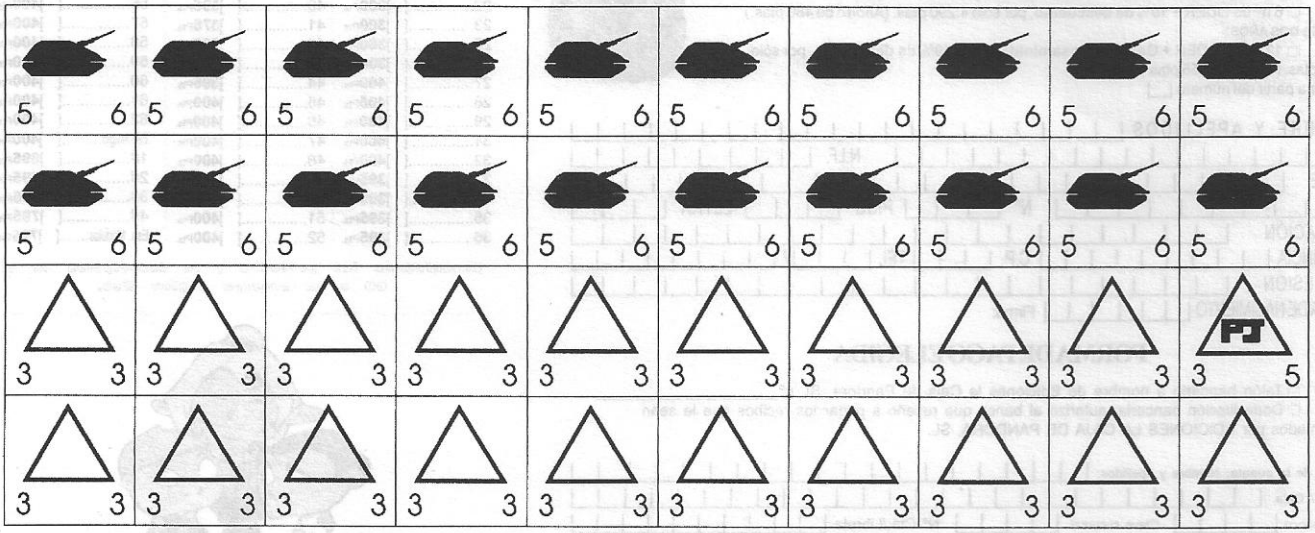
Tienes derecho acceder a la información que te concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea. A través de nuestra empresa podrás recibir informaciones comerciales de tu interés. Si no deseas recibirlas, te rogamos nos lo hagas saber mediante comunicación escrita con todos tus datos personales. ***Subscripciones resto del mundo suplemento de 2.500 ptas.***

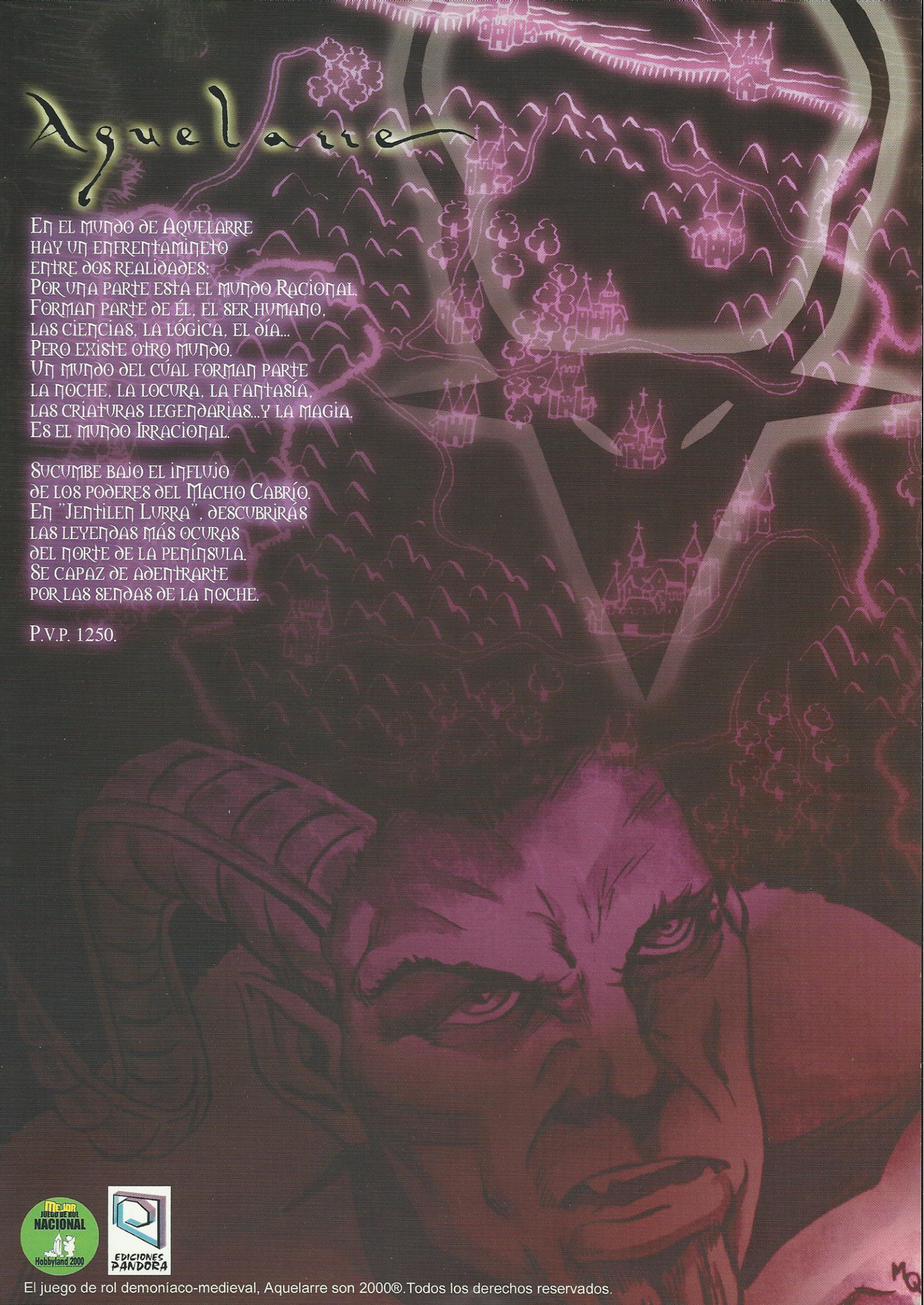
FICHAS DEL WARGAME DE STAR WARS

Fuerzas Imperiales



Fuerzas Ekklesíades





En el mundo de Aquelarre
hay un enfrentamineto
entre dos realidades:
Por una parte esta el mundo Racional.
Forman parte de él, el ser humano,
las ciencias, la lógica, el día...
Pero existe otro mundo.
Un mundo del cúal forman parte
la noche, la locura, la fantasía,
las criaturas legendarias...y la magia.
Es el mundo Irracional.

Sucumbe bajo el influjo
de los poderes del Macho Cabrío.
En "Jentilen Lurra", descubrirás
las leyendas más ocuras
del norte de la península.
Se capaz de adentrarte
por las sendas de la noche.

P.V.P. 1250.

Mejor Juego de Rol Nacional Hobbyland 2000

Ediciones Pandora

El juego de rol demoníaco-medieval, Aquelarre son 2000®.Todos los derechos reservados.

LIDER 5



En este número
DER, podrás encon-
trar un Dossier sobre
ANHUNTER, entrevista
incluida a CELS PIÑOLS.
LIDER VIRTUAL se destapa con un
reportaje sobre SQUARESOFT, Para
zone la 2ª entrega, Viñetas se luce junto a
David López López que nos descubre todos
sus secretos. También te contamos todo lo que ha
sado en las últimas jornadas. En nuestra sección de novedades destripamos
los recientes lanzamientos en Jdr. nacional. Pero donde rompemos el listón es
estro espectacular CD. Los trailers de El Señor de los Anillos, X-Men the movie,
quelarre "La película", y el reglamento de un increíble juego de rol que está
arrasando en todo el mundo. "SORPRESA". Además de un novedoso interface a
artir de un 486. Evidentemente esto no es más que una pequeña parte de lo que
podrás encontrar en este número, prometemos sorprenderte.

Eternamente vuestra. La Redacción.

EDICIONES PANDORA

Lider es 2000®. Ediciones la Caja de Pandora, S.L. Todos los derechos reservados.